AGE OF CONAN : NOS IMPRESSIONS AVANT LE LANCEMENT !

PC JEUX

MAI 2008

EXCLUSIF

STARCRAFT II

Nos impressions après 48 heures de jeu !

AVANT-PREMIÈRE EXCLUSIVE

DAWN OF WAR II

Révélations sur le RTS culte

DOSSIER

WARHAMMER ONLINE

Pourquoi le concurrent de WoW est en retard

LES TESTS DU MOIS

★★★★★

ASSASSIN'S CREED
C&C 3 : LA FUREUR DE KANE
LES SIMS 2 : QUARTIER LIBRE
MONTJOIE !
WARHAMMER : BATTLE MARCH
AVENCAST : RISE OF THE MAGE...

ET AUSSI

West Law, Kingdom Under Fire 2, Race Driver GRID, UEFA Euro 2008, Perry Rhodan, Legendary the Box...

Future
MEDIA WITH PASSION
T 04607 - 123 - F: 6,95 €

JUMPGATE EVOLUTION : LE MMO 100 % SPATIAL

© 2008 adidas AG. Le nom «adidas», le logo «Performance» et la «marque aux trois bandes» sont des marques déposées par le Groupe adidas et utilisées avec son autorisation. IMPOSSIBLE N'EST RIEN.

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PCJEUX Numéro 123 - Mai 2008

Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 euros
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENT
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION
Directeur du développement : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Jean-Pierre Abidal
Chef de rubrique Tests : Ghislain Masson
Chef de rubrique : Nicolas Manzin
Premier secrétaire de rédaction : Olivier Charlot
Premier rédacteur graphiste : Thierry Lanckriet
Ont collaboré à ce numéro : Aurélie Andrey, Cyril Berrebi, Emmanuel Bezy, Filipe Canelas, Alexandre Cortona, Christophe Delpierre, Arnaud Devel, Rodolphe Donain, Alix Dulac, Fabien Dupressoir, Xavier Hanart, Hubert Ho, Marion Jobert, Arnaud Keyser, Katia Mattioli, Franck Moccozet, Jean-François Molas, Thomas Diouf, Samuel Pelmar, Christophe Pottier, Yann Pesenti, Guillaume Ries, Olivier-Brice Thivet.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)

FABRICATION
Chargée de fabrication : Jessica Walter (jessica.walter@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de vente anciens numéros : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, ZA Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibaut-des-Vignes. Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 0908K77839
ISSN : 1284-8611
Copyright Future France 2008.
Tous droits de reproduction réservés.
PCJEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans PC Jeux est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à PC Jeux, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 1 encart abonnement broché, situé entre les pages 34 et 35, 1 DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture : image © 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. *Stracraft* et Blizzard Entertainment sont des marques ou des marques déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Ce mois-ci...

AGE OF CONAN
Tour d'horizon à quelques semaines de son lancement.

LEGO INDIANA JONES
Indy va faire bloc contre les forces de l'Axe.

STARCAFT II
Deux jours de jeu, dix pages de plaisir.

WARHAMMER ONLINE
Nouveau retard, mais infos nouvelles.

ASSASSIN'S CREED
Le jeu que vous attendiez tous enfin testé !

Un magazine unique

Souvent imité, jamais égalé, *PC Jeux* est un magazine unique en son genre… Unique, car beaucoup de ses lecteurs lui sont fidèles depuis maintenant plus d'une décennie. Unique, car en dépit des tentatives de ses concurrents, aucun n'offre à ses lecteurs autant de scoops, de révélations exclusives, ni même d'infos aussi complètes. Mais son carcatère unique, *PC Jeux* le doit dorénavant à son édition. Comme vous avez pu vous en apercevoir au fil des mois, il n'y a plus deux, mais bien une seule édition de *PC Jeux*. Lorsque nous avons pris cette décision, un seul facteur est entré en ligne de compte : avoir les meilleurs jeux complets possibles. Du coup, nous n'avons pas fait le choix de privilégier le CD, ni celui de ne proposer qu'un DVD. Nous avons simplement souhaité vous offrir le meilleur support adapté au jeu, dans les meilleures conditions possibles. Ainsi, selon les mois, vous aurez plusieurs CD ou un DVD, selon le master fourni par l'éditeur. Et c'est pour cette raison que, le mois dernier, votre magazine était accompagné de deux CD et, ce mois-ci, d'un DVD… Mais quel DVD, puisque vous y retrouverez un FPS captivant, le fameux *XIII* ! Certes, je sais que certains d'entre vous vont regretter la disparition de l'édition double, mais sachez que cette décision a été prise uniquement dans le but de faciliter l'utilisation des jeux complets et, donc, de vous offrir une expérience de jeu plus simple et plus agréable. Car c'est bien notre là notre préoccupation : faire en sorte que le jeu vidéo reste un plaisir pour tous !

Jean Pierre Abidal

JEAN-PIERRE ABIDAL
RÉDACTEUR EN CHEF

OJD PRESSE PAYANTE 2006

Future MEDIA WITH PASSION

Envoyez vos courriers à **PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret**

Adressez vos mails à **pcjeux@futurenet.fr**

Retrouvez-nous sur **www.pcjeuxblog.fr**

Numéro 123 Le prograaaamme, demandez le prograaaamme !

PC JEUX

SOMMAIRE

6 Actus
De l'info, toujours de l'info... pour tout savoir de l'actualité du jeu vidéo.

48 Previews
Avant qu'ils ne soient testés, nos dernières impressions sur les jeux que vous attendez.

62 Dossiers
Annonces exclusives, révélations, nous vous dévoilons les secrets des futurs hits de demain.

102 Download
Jouer gratuitement c'est possible, grâce à notre sélection du meilleur contenu téléchargeable gratuitement sur le Net.

EXTRA-LIFE

79 Tests

Assassin's Creed	80
C&C 3 : la Fureur de Kane	84
Ancient Wars : Sparta – The Fate of Hellas	86
Les Sims 2 : Quartier Libre	88
Silent Hunter 4 : Wolves of the Pacific – U-Boat Missions	89
Warhammer : Mark of Chaos – Battlemarch	90
Montjoie !	91
Turning Point : Fall of Liberty	92
Spaceforce Captains	94
Avencast : Rise of the Mage	96
Bus Driver Simulator	98
Vera Jones : la Légende des Sept Reliques	99
Où en sont-ils ?	100

104 Mondes Persistants
Toute l'actualité des univers persistants et autres MMO condensée pour vous éviter d'avoir à errer sur le Web.

106 Culture
Des infos, des anecdotes, des gadgets pour épater vos amis geeks... et les autres.

108 Courrier
Toutes les vérités sont bonnes à dire, comme le prouvent vos missives.

110 Top Jeux
Le classement des meilleurs titres PC pour savoir quoi acheter ou se faire offrir.

111 Flagrants Délires
Notre concours d'images délirantes avec, comme tous les mois, un jeu à gagner.

112 Matos Système
Pour tout savoir sur la dernière innovation hardware : le multi GPU.

114 Tests Matos
Les dernières nouveautés hardwares, testées, disséquées.

116 S.O.S. Matos
Il n'y a pas de problèmes mais uniquement des solutions. La preuve !

118 Top Config
Pour s'offrir un PC de qualité même à un prix réduit.

120 Page DVD
Ce qu'il faut savoir pour profiter pleinement de votre DVD.

122 Prochainement dans PCJeux
Envie de savoir ce que nous vous réservons le mois prochain ? Venez donc faire un petit tour par ici.

SUR LE DVD *PC Jeux* est plus qu'un magazine. Les articles avec cette mention disposent de bonus sur DVD.

PUISSANCE À VOLONTÉ
SATISFACTION PERMANENTE

intel Core™ 2 Extreme inside™
Extreme Performance

AREA-51® 7500

AREA-51® m15x

NOUVEL AREA-51® m15x – AUTHENTIQUES PERFORMANCES NOMADES

Puissance et légèreté sont enfin réunies! Réunissant toutes les technologies de pointe telle que le processeur Intel® Core™ 2 Extreme et la carte graphique NVIDIA® 8800m GTX, l'Area-51® m15x est le portable 15.4" qui vous offre une qualité de jeu incroyable.

AREA-51® 7500

- Technologie processeur Intel® Core™ 2 Extreme
- Windows Vista® Edition intégrale authentique
- 4 Go de mémoire bicanale DDR2, 800 Mhz
- 3 Cartes graphiques NVIDIA® GeForce® 8800 Ultra à 768 Mo

AREA-51® m15x

- Technologie processeur Intel® Core™ 2 Extreme
- Windows Vista® Edition intégrale authentique
- 4 Go de mémoire bicanale DDR2, 667 Mhz
- Carte graphique NVIDIA® GeForce® 8800m GTX à 512 Mo

PRIX A PARTIR DE 999€ttc

WWW.ALIENWARE.FR/PCJEUX 0 805 113 701

Alienware, le logo Alienware AlienHead et Area-51 sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Alienware Limited. Les illuminations sur les Area-51 m15x, et 7500 sont générées grâce a Alienware's AlienFX. Alienware ne peut être tenu pour responsable en cas d'erreurs de typographie ou omissions au niveau des photos. Le design du boîtier actuel et la disponibilité peuvent modifiés sans avis préalable. Intel, le logo Intel, Centrino, le logo Centrino, Intel Core, et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales ou marques déposées sont la propriété de leur détenteur respectif.

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

Les Zergs de *StarCraft II* nous ont enfin été révélés.

1 STARCRAFT II ZERG !!!

Après les Protoss et les Terrans, Blizzard a enfin levé le voile sur les Zergs « nouveaux ». Et devinez quoi ? Comme la couverture du magazine le laisse présager, nous y étions et nous avons pu jouer à *StarCraft II* ! Vous saurez tout de nos impressions dans le dossier consacré à ce jeu prévu pour… on ne sait pas quand ! Impossible de faire craquer les développeurs, malgré d'innombrables ruses. Nous tablons néanmoins sur une sortie avant Noël, voire même durant l'été.

Date annoncée 2008
Notre avis Sûrement avant Noël

2 FAR CRY 2 MALADE

Dans un univers où le joueur peut faire ce qu'il veut, comment susciter son intérêt pour l'histoire ? Tout simplement en l'obligeant à côtoyer la population locale, et plutôt les civils, pas les méchants qui lui tirent dessus. Le héros de *Far Cry 2* a contracté la malaria, rien que ça ! Pour obtenir les doses de médicaments nécessaires à sa survie, il lui faudra fréquenter les villages et les autochtones… et donc écouter leurs conversations, ragots et autres infos bien utiles pour générer des quêtes. Ce principe est original et nous ne manquerons pas d'en reparler, par exemple dans notre prochain numéro où *Far Cry 2* occupera une place de choix.

GTA débarque sur consoles fin avril.

Il y a comme un air de parenté entre *Far Cry 2* et son prédécesseur…

Date annoncée Automne 2008
Notre avis Septembre

3 GTA IV ASSOCIATION DE MALFAITEURS

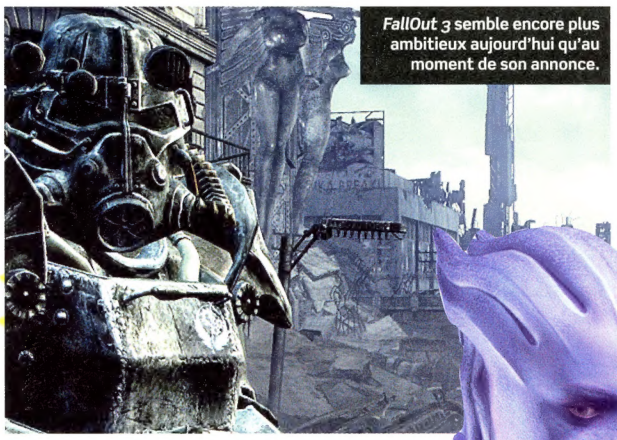
À l'heure où vous lirez ces lignes, la version consoles de *GTA IV* sera en boutique, ou sur le point de l'être. Pour la version PC, toujours pas d'infos officielles, même s'il semble acquis qu'elle verra bien le jour… Pour patienter, vous pourrez toujours traîner du côté du Rockstar Social Club, www.rockstargames.com/socialclub, un site communautaire où les progrès des joueurs seront enregistrés en temps réel. Il sera possible d'y voir les coins chauds de Liberty City, les véhicules les plus prisés et plein d'autres statistiques plus ou moins idiotes. Le site mettra également à l'honneur les fous furieux qui termineront le jeu le plus rapidement.

Date annoncée 2008
Notre avis Pour la fin de l'année, au mieux

4 FALLOUT 3 VIVEMENT LES FINS !

Beaucoup de bonnes nouvelles autour de *FallOut 3*. Tout d'abord, le développement de ce RPG tant attendu est terminé. Pour autant, cela ne signifie pas que le jeu est prêt à la vente, mais le gros du travail est accompli et il n'y a plus qu'à peaufiner, chasser les bugs et optimiser le tout. L'autre bonne nouvelle,

és



FallOut 3 semble encore plus ambitieux aujourd'hui qu'au moment de son annonce.

200 fins pour *FallOut 3* !

c'est que *FallOut 3* s'avère deux fois plus long que prévu, ce qui représente près d'une centaine d'heures de jeu. Mais l'info la plus surprenante et la plus réjouissante, c'est la présence de quelque chose comme deux cents fins différentes ! Si c'est effectivement le cas, ce sera un nouveau record absolu pour un jeu vidéo.

Date annoncée Fin 2008
Notre avis Début 2009

5 WOW : WRATH OF THE LICH KING COMPLET

La Worldwide Invitational, cette grande convention des jeux Blizzard qui se tiendra à Paris à la fin du mois de juin, affiche déjà complet ! Six petits jours auront suffi pour écouler l'ensemble des précieux sésames (70 euros quand même !). Si vous espériez assister à cet événement pour essayer l'extension de *WoW*, c'est donc trop tard… Autre mauvaise nouvelle, il n'y aura pas de barde dans *WOTLK*. Cette classe au gameplay très *Guitar Hero* se servant de son instrument et de sa musique pour faire des dommages est un pur poisson d'avril lancé par le studio.

Date annoncée Courant 2008
Notre avis Cet automne

Le barde de *WoW* est l'un des plus beaux poissons d'avril de l'année.

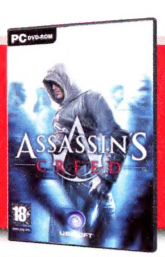
Les suites de *Mass Effect* sont déjà prévues.

6 MASS EFFECT RETOUR À LA MAISON ?

Il nous a fait faux bond pour un test dans ce numéro, mais cela ne nous a pas empêchés de l'essayer et de vous livrer nos impressions. Six mois après la version pour consoles, le *Mass Effect* PC s'annonce en tout cas sous les meilleurs auspices. Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, des suites sont d'ores et déjà prévues. Il s'agit, en effet, du premier épisode d'une trilogie à venir. Il semble bien que BioWare soit décidé d'ailleurs à sortir le second volet plus rapidement que le premier sur nos machines. Comme si le studio de *Baldur's Gate* et *Neverwinter Nights* s'était rappelé que son public vient de là au départ…

Date annoncée 6 mai 2008
Notre avis Sûr et certain

AURÉLIEN FOUQUET REMPORTE *ASSASSIN'S CREED*



GAGNEZ UN JEU

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Élisez vos jeux favoris. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

Nom _____

Adresse _____

Envoyez votre bulletin à **PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret** ou par e-mail à pcjeux@futurenet.fr

Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

RÈGLEMENT

FUTURE FRANCE SAS au capital de 1 218 475 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de FUTURE FRANCE SAS et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints).

La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou le classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux@futurenet.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Assassin's Creed*, d'une valeur d'environ cinquante euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société FUTURE FRANCE SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET. La participation au jeu concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Future France.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Age of Conan est pour l'instant encore loin de cette qualité graphique.

La musique de *Spore* évolue et s'adapte à vos créations.

9 SPORE LES OREILLES AUSSI

Beaucoup de choses ont été dites ou écrites à propos des créatures de *Spore*. Sur leur apparence, leurs évolutions et les possibilités données aux joueurs de les façonner selon tous leurs délires. Mais qu'en est-il du son ? Presque la même chose. La musique de *Spore* dépendra entièrement de ce que vous ferez de votre civilisation : si vous êtes plutôt belliqueux, les percussions se font plus présentes ; plutôt religieux, ce seront des chœurs qui retentiront, etc. Non seulement la musique sera dynamique, mais en plus elle bénéficie de l'expérience et de la maîtrise des claviers d'un certain Brian Eno, le compositeur complice de David Bowie, Roxy Music et autres U2.

Date annoncée Mi-2008

Notre avis On penche pour septembre

Brian Eno participe à la BO de *Spore*

Nous ne parierons pas sur la sortie d'*Alone in the Dark* en juin.

7 AOC : HYBORIAN ADVENTURES ÇA PRESSE

J.-P. et Ghislain ont fait le déplacement en personnes pour s'attaquer à la bêta d'*Age of Conan*, que vous découvrirez dans ce numéro. Il faut dire qu'entre une installation mastodonte (plus de trente gigas sur le disque dur), des patchs gargantuesques et fréquents ou des plantages serveurs à répétition, les sessions de jeu furent mouvementées. Verdict : Funcom a intérêt à investir dans une bonne cafetière, le genre industriel avec un très haut débit, pour empêcher ses employés de dormir les prochaines semaines. Les nuits risquent d'être courtes pour finir ce MMO d'ici le mois de mai.

Date annoncée Mai 2008

Notre avis Plus tard pour la VF

8 DIABLO 3 L'APPEL DU 29 JUIN ?

Jamais deux sans trois : après *StarCraft II* et la nouvelle extension de *WoW*, vous êtes nombreux à espérer l'arrivée de ce troisième *Diablo*, qui officiellement n'existe pas. Officiellement, car tout de même, les indices s'accumulent : ainsi, ces offres d'emplois qui proposent de travailler sur un jeu mystère, avec l'équipe de *Diablo 2*. Peut-être aurons-nous une réponse en juin, lors de la Worldwide Invitational ?…
La dernière fois, le studio avait annoncé *StarCraft II*. Et puis le 29 juin, ce sera l'anniversaire de la sortie de *Diablo 2*… Une occasion rêvée, non ?

Date annoncée Aucune

Notre avis 2010

10 ALONE IN THE DARK COMME UN DOUTE

Nous n'allons pas vous le cacher : nous sommes plus ou moins sans nouvelle d'*Alone in the Dark* depuis deux mois, date à laquelle nous lui avions consacré notre couverture. Certes, il y a bien un petit trailer récent qui traîne sur Internet, mais pour ce qui est d'une version jouable à la rédaction, c'est le silence radio de la part d'Eden et d'Atari. Pas franchement rassurant pour une sortie qui vient d'être décalée à juin par son éditeur. Aussi nous ne serions guère surpris d'un énième report de quelques semaines, d'autant plus que la dernière fois que nous avions vu le jeu, il était loin d'être terminé.

Date annoncée Juin 2008

Notre avis Septembre, c'est bien aussi

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Blizzard Power

Il s'en est fallu d'un cheveu, mais *Starcraft II* conserve la tête de ce classement. Si ce « top ten » est relativement stable, puisque ce sont toujours les mêmes qui entrent et qui sortent, on note la montée en puissance de Blizzard, tant avec des jeux annoncés qu'avec des sorties hypothétiques. C'est une démonstration de force de ce studio qui a su allier la qualité aux succès commerciaux. Vu nos impressions positives sur *Starcraft II*, cela ne semble pas prêt de changer.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1 (-)	*StarCraft II*	16,2%	2008
2 (+3)	*Far Cry 2*	16,1%	Automne 2008
3 (-)	*GTA IV*	10,4%	N. C.
4 (-)	*FallOut 3*	9,8%	Hiver 2008
5 (+5)	*WoW : Wrath of the Lich King*	7,7%	2008
6 (+2)	*Mass Effect*	6,5%	Mai 2008
7 (-1)	*Age of Conan : Hyborian Adventures*	5,6%	Mai 2008
8 (E)	*Diablo 3*	4,7%	Aucune
9 (E)	*Spore*	3,9%	Mi-2008
10 (E)	*Alone in the Dark*	2,8%	Juin 2008
PRESQUE	*Prototype*	2,5%	Fin 2008

Le premier jeu de courses massivement multijoueur en ligne.

www.exalight.fr

EXALIGHT

n9uf

© 2008 F4 et Neuf Cegetel. Tous droits réservés. Neuf Cegetel - S.A. au capital de 33 667 979,68 € - R.C.S. Nanterre 414 946 194. Offre soumise à conditions, disponible sur www.exalight.fr

Hired Guns : the Jagged Edge

Terrain miné.

Plutôt difficile d'être seul pour sauver le monde...

Le premier *Jagged Alliance* est apparu en 1994, jetant les bases du principe au tour par tour de ce jeu très tactique. Aujourd'hui, après maintes reventes, reprises et autres détours, la licence a atterri entre les mains de Strategy First. Actuellement, *Jagged Alliance 3*, *Jagged Alliance 3D* et même une version destinée à la DS sont en développement sous l'égide de cette société. Si on vous parle de tout cela, c'est que parallèlement à ce projet, se monte un autre jeu intitulé *Hired Guns : the Jagged Edge*. Il est développé par ceux-là mêmes qui avaient préalablement œuvré sur *Jagged Alliance*, avant le rachat des droits d'exploitation de la licence par Strategy First. Pourtant, malgré les clauses de non-concurrence qui doivent pulluler dans le contrat de cession de droits, ils poursuivent leur travail sur ce titre tactique qui placera le joueur à la tête d'un groupe de mercenaires, à diriger au tour par tour. Voilà qui nous promet beaucoup de news à rédiger pour la rubrique « Justice ». Pour le moment, sachez que ce jeu donnera le choix entre quatre factions qui se livrent une guerre sans merci sur le Dark Continent. S'agit-il de l'Afrique, comme on pourrait le supposer ? Rien ne permet de l'affirmer même si, au vu des captures, ça sent bon la brousse. En revanche, on sait qu'il sera possible de faire ses courses parmi plus d'une trentaine de mercenaires, tous dotés de capacités appelées à être améliorées en fonction des résultats au combat. En effet, comme il s'agit de combattants aguerris qui louent leurs services, ils ne seront pas là pour la gloire, mais bien pour l'argent qui pourra être réinvesti en entraînement comme en matériel divers. Sur ce point, sachez que *Hired Guns* proposera un catalogue regroupant quelque cent cinquante armes différentes. Enfin, comme pour confirmer le contrôle qu'ils veulent conférer au joueur, les développeurs annoncent que le scénario possèdera plusieurs fins qui varieront selon les décisions prises durant la campagne. Seule ombre au tableau : le jeu est déjà bien en retard puisqu'il devait sortir fin 2007 et aucune nouvelle date précise n'a été annoncée.

Les environnements devraient être aussi variés que les missions.

À RETENIR
Éditeur N. C.
Développeur GFI Russia
Sortie prévue N. C.

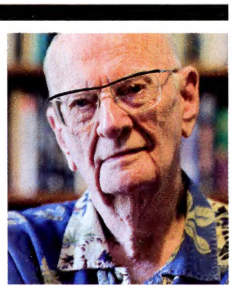
MEN OF WAR

FAITES LA GUERRE... ... en communauté

Les choses s'accélèrent pour *Men of War*. En effet, à peine annoncé par le studio russe Best Way, ce titre de stratégie en temps réel fait déjà l'objet d'un bêta-test. Pour vous inscrire, c'est sur http://digitalmindsoft.eu et plus particulièrement en vous rendant sur les forums, sous l'onglet « Community ». Même si *Men of War* reste un titre traditionnel et non un jeu massivement multijoueur, cette phase d'essai se justifie par les prétentions des développeurs qui pensent offrir des parties en multi capables d'accueillir jusqu'à seize joueurs.

En vrac !

Arthur s'éteint › Arthur C. Clarke est décédé le 19 mars 2008 à l'âge respectable de 91 ans. De ses romans, le plus célèbre restera sans conteste *2001, l'Odyssée de l'espace* porté à l'écran par Stanley Kubrick. Il a également milité pour l'idée d'un réseau de satellites géostationnaires servant aux télécoms.



ALPHA PROTOCOL

Un p'tit JB ?

L'aviez-vous remarqué ? Trois des plus célèbres agents spéciaux de fiction ont les mêmes initiales : James Bond, Jason Bourne et Jack Bauer. Si on vous en parle, c'est que les développeurs d'Obisidian Entertainment (*Star Wars Knights of the Old Republic II*, *Neverwinter Nights 2*) affirment « s'inspirer directement des trois J. B. » pour donner corps à leur *Alpha Protocol*, un jeu de rôle qui se déroulera dans le monde secret de l'espionnage moderne. Plus précisément, les trois héros aux comportements très différents serviront de référence pour la gestion des dialogues. Ainsi, à une question, on pourra choisir, de manière implicite, la réponse que ferait Bond, Bourne ou Bauer, à savoir urbaine, directe ou agressive. Outre ce système de conversation qui, espérons-le, devrait s'étoffer d'ici la sortie du jeu sous la houlette de SEGA, *Alpha Protocol* reprendra une gestion des combats comparable à celle qu'on trouve dans *Mass Effect*. Pour cela aussi, on devrait retrouver l'inspiration tripartite revendiquée par l'équipe de développement puisqu'il sera possible de se sortir des situations dangereuses en faisant appel, au choix, à des gadgets, à la furtivité ou à la force brute. À suivre...

Inspiration tripartite pour ce nouveau jeu d'espionnage

Warfare

La guerre du pétrole, encore et toujours...

Annoncé il y a déjà deux ans, durant l'E3 2006, *Warfare* sera un jeu de stratégie en temps réel se déroulant sur fond de guerre du pétrole – ce qui commence à être plus qu'un lieu commun dans le genre. Petite particularité toutefois : parmi les quatre armées disponibles, on pourra prendre le contrôle des forces américaines, mais aussi, au cours d'une seconde campagne, de l'armée saoudienne. Et, allant jusqu'au bout de son raisonnement, ce titre vous proposera dans le deuxième cas de bouter les Yankees hors de vos contrées. Une bonne occasion pour eux de passer au moteur électrique… Des images publiées au rythme d'une poignée par an, il ressort que les unités seront modélisées avec finesse avec la volonté d'approcher le plus possible la réalité. Par exemple, on reconnaît parfaitement les tanks Abrams, les Hummers ou les hélicos Apache, comme on a pu les voir durant les deux guerres du Golfe. Et toujours selon ces images, les munitions destinées aux armes montées sur les véhicules devraient même être assez diversifiées : incendiaires, explosives ou traçantes… Autre point important, la machine de guerre impressionnante envoyée au front par les Américains devrait se heurter au sens aigu de la guérilla urbaine des Saoudiens, en tout cas, tels qu'ils sont décrits dans le jeu. Haute technologie contre parfaite utilisation du terrain, voilà un match qui s'annonce aussi équilibré que passionnant…

À RETENIR

Éditeur Game Factory
Développeur Game Factory
Sortie prévue N. C.

Delta Force : Angel Falls

Résurrection du commando de choc.

C'est désormais une règle établie : il ne faut pas enterrer trop vite les séries de jeux, même les plus anciennes et/ou ayant connu un succès tout relatif. Pour preuve, le développement mis en chantier par Novalogic d'un prochain opus de la série *Delta Force*, baptisé *Angel Falls*. Créés il y a une dizaine d'années, ses sept volets parus à ce jour n'avaient jamais vraiment réussi à susciter un enthousiasme franc et massif en alignant, chez nous et nos confrères, des notes sommes toutes assez moyennes. Précisons également que le précédent opus date d'il y a déjà quatre ans… « Voire largement plus quand on voit le graphisme. », diront les mauvaises langues. Aujourd'hui, avec un marché de plus en plus dominé par quelques titres (en l'occurrence *Call of Duty 4*), on peut espérer que ce nouveau départ soit l'occasion pour les développeurs de remettre en question la majeure partie de cette licence et de l'adapter au goût du jour, notamment en ce qui concerne le mode multijoueur. Pour l'instant, le site officiel ne se fait l'écho d'aucun détail concernant le contenu du jeu et les images se résument à l'éventuelle pochette du titre. La seule chose qu'on puisse avancer, c'est qu'on sera bien dans le même genre d'univers où des soldats surentraînés mènent de discrètes opérations de commando.

The Chronicles of Spellborn

En retard et en avance à la fois.

Beaux décors, pour un système de combat original... *Chronicles of Spellborn* veut exister sur un marché très concurrentiel.

Prévu initialement pour sortir fin 2006, *The Chronicles of Spellborn* ajoute un nouveau délai au déjà long retard qui le maintient dans le hit-parade des jeux les plus attendus. Ainsi, c'est probablement au cours du deuxième trimestre 2008 que l'on pourra enfin goûter à ce MMORPG atypique… Sachant qu'aucune date précise n'a encore été annoncée, ce n'est assurément pas bon signe ! L'intérêt de ce titre réside dans sa mécanique, censée le démarquer des canons du genre. Par exemple, les développeurs ont mis au point un système de quêtes qui obligeront les personnages à voyager dans le temps pour les accomplir. En cas de réussite, les joueurs auront modifié le présent d'où ils étaient partis… Présent qu'ils retrouveront une fois la quête terminée. On demande à voir… Plus concrètement, le système de combat ne proposera que six actions multipliées par six combinaisons possibles. Comme il se doit, on ne pourra modifier son choix qu'entre les combats, ce qui sous-entend une vraie vision tactique à long terme. Autre aspect intéressant : la possibilité d'entreprendre les mêmes missions, quel que soit le niveau du personnage que l'on dirige, mais en utilisant des méthodes différentes. Un personnage « débutant » misera donc sur la furtivité, tandis qu'un autre de haut niveau pourra se permettre une attaque frontale… Alléchant, non ?

À RETENIR

Éditeur Spellborn Int. Ltd.
Développeur N. C.
Sortie prévue 2008

BUSINESS

Retour sur la fermeture d'Iron Lore avec les déclarations de Michael Fitch, l'un des responsables du studio auquel on doit *Titan Quest*. Selon lui, l'échec financier de son dernier jeu s'expliquerait en partie par le piratage excessif. Dans le cas précis de *Titan Quest*, il précise qu'en plus de priver le studio de revenus, le piratage a fait une mauvaise réputation à son jeu. En effet, une protection mal craquée l'aurait rendu instable, ce qui aurait généré un bouche-à-oreille très négatif parmi les utilisateurs. Il conclut en précisant que si une petite partie de ces joueurs ayant fini le jeu l'avait acheté au lieu de le pirater, la situation financière d'Iron Lore lui aurait permis de lancer son projet suivant.

Empire : Total War

Une série qui prend le large.

Annoncé lors de la dernière édition de la Game Convention, le développement d'*Empire : Total War* suit son cours, comme en attestent les images lâchées à intervalles réguliers par le studio. Dans l'esprit mi-historique, mi-romanesque de la série de stratégie en temps réel, cet opus nous entraînera sur mer et sur terre durant un XVIII[e] siècle riche en bouleversements historiques. On pourra revivre la Révolution industrielle, la guerre d'Indépendance des États-Unis ou affronter ses rivaux pour garder la mainmise sur la route des Indes… Vous l'aurez compris, les batailles navales constitueront la grosse nouveauté et la partie principale de ce prochain volet. Mais, avec l'établissement d'un commerce mondial, ce pan du jeu devrait lui aussi gagner en profondeur.

À RETENIR

Éditeur N. C.
Développeur Creative Assembly
Sortie prévue N. C.

Le prochain *Total War* nous fera revivre la grande époque de la marine à voiles.

En vrac !

Backstab ! › Gary Gygax, concepteur à l'origine de *Donjons & Dragons*, est décédé le 4 mars dernier. On lui doit les bases de nombreux les jeux de rôle qui, de *Baldur's Gate* à *WoW*, vampirisent nos vies sociales. Sachant cela, vous comprendrez qu'on ne puisse rien ajouter si ce n'est : « Bravo et merci. ».

Numen : Contest of Heroes

Dieu ait ton âme....

Iron Lore n'est plus, paix à son âme. L'avenir d'une éventuelle suite à *Titan Quest* paraît bien compromis… Conséquence, les fans du genre, avides d'accomplir de nouveaux travaux et d'affronter des créatures mythiques inédites, devront se tourner vers son cousin qui vient du froid, à savoir *Numen : Contest of Heroes*. Il faut dire qu'au fur et à mesure que sont dévoilés les détails et l'aspect graphique de ce hack and slash mythologique, la parenté entre les deux titres semble de plus en plus patente. Toutefois, même s'il faut reconnaître que *Titan Quest* a ouvert la voie de fort belle manière, il se pourrait bien que *Numen* parvienne à trouver son public en poussant son idée phare. En effet, à l'inverse du principe de son illustre aîné, qui passait uniquement par la puissance des objets possédés et l'apprentissage de nouveaux sorts en fonction de son niveau, *Numen* intégrera la notion de « faveur divine ». Pour attirer sur lui leur bienveillance, le héros devra s'adresser aux dieux grâce à différents cérémoniaux qu'il aura appris et pratiqués de manière régulière. À l'approche de la date de sortie, les dernières images publiées par l'éditeur permettent de se faire une idée plus précise de l'interface. Plus nette donc, mais pas forcément très flatteuse, tant le résultat paraît emprunté et sans imagination. Espérons que le jeu en lui-même sera plus inventif…

Affronter un golem n'a rien de nouveau en soi, mais c'est toujours gratifiant quand on parvient à l'éliminer.

À RETENIR

Éditeur Akella
Développeur Cinemax
Sortie prévue 3e trimestre 2008

Dracula : Origin

Le conte d'un comte...

Dernière ligne droite pour ce jeu d'aventures qui, comme *Dracula 3 : la Voie du Dragon* de Microïds, s'intéresse au vampire né sous la plume de Bram Stocker. Non seulement ces deux titres appartenant au même genre sortent presque simultanément, mais ils ont aussi un autre point commun : proposer au joueur d'endosser l'identité d'un personnage qui court après le comte aux canines proéminentes. Dans *Dracula : Origin*, on revêtira la capeline de son ennemi juré, le Docteur Van Helsing, pour un périple qui débutera à Londres, avant de faire un crochet en Égypte puis à Vienne pour arriver, comme il se doit, en Transylvanie… Le studio de développement Frogwares, auquel on doit la série des *Sherlock Holmes* (dont les aventures ont été jugées souvent trop difficiles par beaucoup de joueurs), promet, cette fois-ci, des énigmes dont les solutions seront plus intuitives. S'éloignant d'un schéma qui regorgeait de documents à lire et de mécanismes tarabiscotés à comprendre, ils appuieront de leur jeu davantage sur les dialogues et l'utilisation des objets. On peut même dire qu'ils feront de nos PC des machines aussi intuitives à utiliser que la DS, la console portable de Nintendo, dans la mesure où certaines actions seront réalisées en déplaçant le pointeur de la souris dans des mouvements parfaitement cohérents. Il faudra, par exemple, faire un petit va-et-vient sur une pierre tombale pour enlever la saleté qui s'y est incrustée et révéler le nom de son occupant. Toujours dans la même optique de simplicité, les décors pourront indiquer les endroits actifs ou les objets utilisables qu'ils recèlent par une simple pression sur la barre d'espace du clavier. Avant que les puristes du jeu d'aventure ne crient au scandale, rappelons-leur que personne ne les force à se servir de ce système. Précisons enfin que, contrairement à la série des *Sherlock Holmes* qui utilisait la vue subjective, ce *Dracula* sera réalisé selon le modèle de personnage en 3D sur des décors en 2D et que l'ambiance générale se veut plus romantique que sanglante. Nous, on le « sang » bien…

À RETENIR
Éditeur Frogware
Développeur Frogware
Sortie prévue 5 juin 2008

BIOSHOCK 2

BIOSHOCK… … en retour

C'est officiel, il y aura bien un *Bioshock 2*. Cette suite qui, paradoxalement, nous fera vivre les événements précédents du premier opus, devrait nous atteindre dans le courant de l'année fiscale 2008/2009. Rappelons toutefois qu'il s'agit d'une période qui s'étend de fin octobre 2008 à début novembre 2009. Autant dire que nous aurons l'occasion de reparler de ce prochain volet et de nos pérégrinations à Rapture, voire de ressortir le premier de la naphtaline et de le terminer dans tous les sens, histoire de se rafraîchir la mémoire. Ken Levine, responsable du développement du premier Bioshock, sera à nouveau de la partie ce qui, en soi, est une excellente nouvelle.

En vrac !

Inattendu › Durant les trois premières semaines de son exploitation sur le sol américain, *Sins of a Solar Empire* s'est assuré la première place des ventes sur PC, devançant *Call of Duty 4* ou *The Orange Box*, entre autres. Gageons que cela poussera un éditeur à publier ce jeu de stratégie par chez nous.

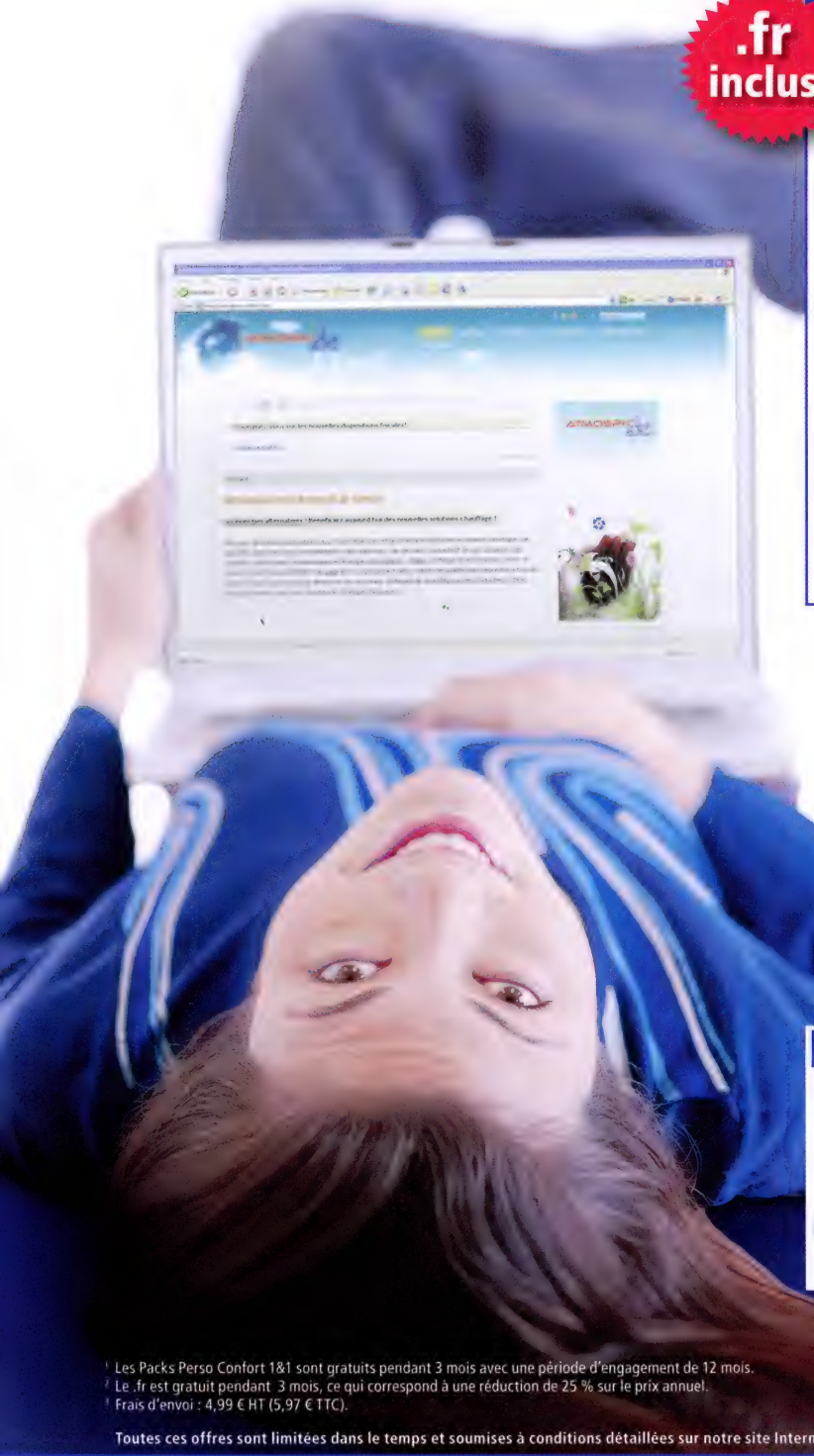
1&1, tout le confort dont votre site a besoin !

Parce qu'il n'a jamais été aussi simple de créer un site Web, un blog ou un album photo en ligne, 1&1 vous offre bien plus qu'un hébergement standard.

Nos Packs Hébergement constituent des solutions complètes qui vous permettent non seulement de créer des sites Web sans aucune connaissance technique, mais aussi de vous distinguer sur le Net grâce à des outils professionnels accessibles à tous.

Profitez de notre offre exceptionnelle et commandez sans tarder le Pack Perso Confort 1&1, notre Pack de référence.

Offre exceptionnelle : valable jusqu'au 30 avril 2008



.fr inclus

1&1 PACK PERSO CONFORT

2 DOMAINES INCLUS pendant toute la durée du Pack

Notre Pack Hébergement de référence comprenant un large éventail de fonctionnalités, idéal pour les particuliers ou les associations.

- **2 noms de domaine au choix** (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **Domaines supplémentaires illimités**
- **6 Go d'espace disque**
- **750 Go de trafic par mois**
- **200 comptes email (IMAP/POP3)**
- 1&1 TopSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 DynamicSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 Blog
- 1&1 Contenu Dynamique
- 1&1 Album Photo
- **Nouveau :** Spreadshirt
- Collection de logiciels[3]
- 1&1 Référencement
- 1&1 WebStat
- Scripting : PHP, Perl, Python
- 5 bases de données MySQL

… et bien plus encore !

~~4,99 € HT/mois~~ ~~5,97 € TTC/mois~~

0 € pendant 3 mois[1] après 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)

1&1 DOMAINES

.fr

~~6,99 € HT/an~~ ~~8,36 € TTC/an~~

0 € pendant 3 mois[2]

Première année à seulement 5,25 € HT/an (6,27 € TTC/an)

[1] Les Packs Perso Confort 1&1 sont gratuits pendant 3 mois avec une période d'engagement de 12 mois.
[2] Le .fr est gratuit pendant 3 mois, ce qui correspond à une réduction de 25 % sur le prix annuel.
[3] Frais d'envoi : 4,99 € HT (5,97 € TTC).

Toutes ces offres sont limitées dans le temps et soumises à conditions détaillées sur notre site Internet.

MEMBRE DE united internet

N° INDIGO **0825 080 020** (0,15 € TTC la minute)

www.1and1.fr

1&1

Mythos

La vérité, rien que la vérité...

Les développeurs de *Mythos* ont profité de la bêta fermée de leur MMO mâtiné de hack and slash pour en approfondir un peu le contenu. Désormais, les participants qui n'ont pas rechigné à s'inscrire à un moment où l'offre n'était pourtant pas très sexy pourront monter jusqu'au niveau 30. La mise à jour appelée *Zone 3* propose également le grand retour du PvP et, par conséquent, de nouvelles zones réservées à l'affrontement entre joueurs. Précisons d'ailleurs que la mort dans ce mode se traduit par la perte d'un objet remis au vainqueur et que plus un joueur affrontera d'autres connectés d'un niveau inférieur au sien, plus le nombre d'objets qu'il perdra lors de son prochain trépas sera élevé. L'artisanat fait lui aussi son apparition avec, logique implacable, l'arrivée des quêtes liées à la création d'objets divers et leur implémentation : certains seront ainsi dotés de logements susceptibles de recevoir des artefacts. Ajoutez à cela l'apparition d'une nouvelle espèce, les Cyclopes, ainsi que l'attribution de capacités spécifiques à l'ensemble des personnages proposés par le jeu et vous comprendrez que, tout gratuit qu'il soit, *Mythos* ne s'annonce pas comme un titre au rabais.

À RETENIR
Éditeur Flagship Studios
Développeur Flagship Studios
Sortie prévue 2008

BUSINESS

Shiny Entertainment n'existe plus. Le studio de développement fondé par l'inénarrable David Perry a fusionné avec The Collective. L'entité ainsi créée a été baptisée Double Helix Games parce que, comme l'avance l'un de ses responsables : « Produire des jeux est dans notre ADN. Le nom Double Helix est parfait pour nous, puisqu'il évoque le fait que deux studios s'associent pour donner naissance à une nouvelle et puissante force dans le développement de jeux. »
Dans les faits, ce rapprochement était prévu depuis fin 2007 mais, jusqu'à présent, personne n'avait encore trouvé un nom pour la nouvelle société.

Stargate Worlds

Une porte des étoiles qui fait sa star.

Deux ans après le début du développement, on n'en sait toujours aussi peu concernant le principe avec lequel le MMORPG, inspiré par la licence *Stargate*, est supposé renouveler le genre et enterrer toute la concurrence. Certains mauvais esprits verront dans cette remarque la volonté de pousser à la confidence les développeurs, afin qu'ils se décident à dévoiler autre chose que des environnements et des dessins de préproduction au compte-gouttes… Le jeu est quand même prévu pour être lancé vers la fin de l'année soit, finalement, dans quelques mois… Mais ne boudons pas notre plaisir ! Les nouvelles images sont plutôt jolies et les environnements, où l'architecture réutilise des styles connus, laissent espérer de bons moments passés à explorer ainsi qu'à combattre les Goa'ulds et leurs confrères.

À RETENIR
Éditeur N. C.
Développeur Cheyenne Moutain Ent.
Sortie prévue Fin 2008

En vrac !

Futur › Selon Steve Ballmer de Microsoft, le système de table tactile Surface pourrait devenir un produit grand public à l'horizon 2010. Quand on sait qu'elle devrait être vendue entre 5 000 et 10 000 $ aux professionnels, on est encore loin des prix susceptibles d'en faire un objet accessible au commun des mortels.

DESIGN À SAISIR !

MOTOROLA

ROKR Z6

29€*

***Avec la souscription**
d'un Forfait Bloqué SFR.

- Lecteur MP3, compatible Windows Media Player® 11
- Mémoire interne 64 Mo extensible* jusqu'à 2 Go
- Bluetooth® stéréo
- Appareil photo 2 Mégapixels, zoom x 8 intégré

*par carte MicroSD™ amovible

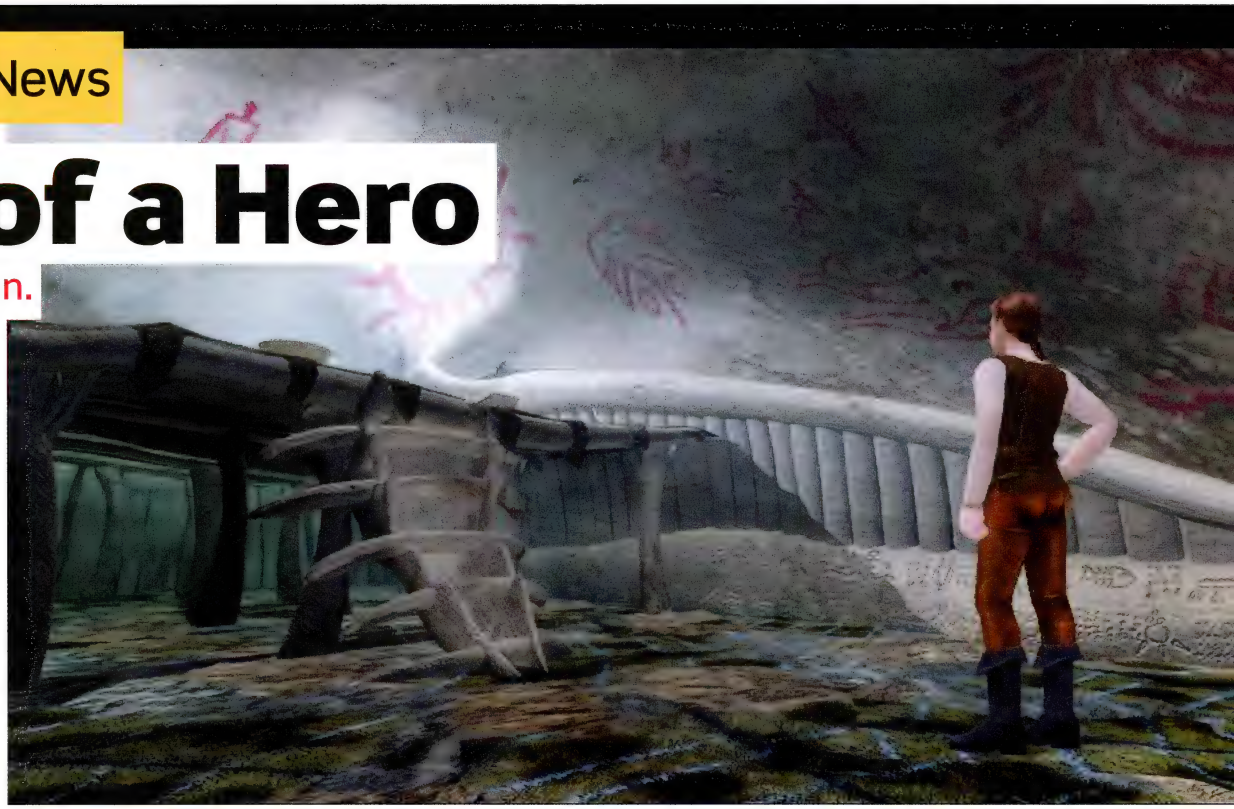
espace SFR

www.sfr.fr

*** Prix de vente maximum conseillé au 17 avril 2008, pour toute souscription, lors de l'achat du Motorola ROKR Z6, d'un Forfait Bloqué SFR pour une durée de 12 mois minimum.** Ce prix est différent en cas de renouvellement de mobile ou en cas de souscription, lors de l'achat, d'un forfait ILLIMYTHICS SFR, ESSENTIEL, ESSENTIEL MAXI ou ESSENTIEL PRO AJUSTABLE 1, pour une durée minimale de 12 mois. Prix du mobile et conditions des offres en point de vente. Mobile utilisable exclusivement sur le réseau GSM/GPRS de SFR. Les caractéristiques techniques sont des données constructeurs.

Tale of a Hero

Un héros très zen.



Après *Reprobates* et parallèlement à *Alter Ego*, le studio Future Games poursuit le développement de *Tale of a Hero*, un jeu d'aventure en point & click, la grande spécialité de la maison. Si ce titre s'inscrit bien dans leur genre de prédilection, son ambiance devrait se démarquer de celles auxquelles ils nous ont habitués, qui oscillaient entre horreur et mystère. En effet, *Tale of a Hero* jouera davantage sur la corde humoristique, notamment dans les dialogues. Déjà, le fameux héros du titre se prénomme « Olaf » et là, vous êtes mort de rire si vous êtes normalement constitué… Son père, Halvard, était un chevalier reconnu dans tout le royaume pour son honnêteté et son courage. Mais les choses se gâtèrent le jour où celui-ci refusa de se lancer dans une guerre, considérant qu'elle servait essentiellement l'orgueil de son souverain. La famille fut immédiatement privée de ses biens et envoyée en exil. Ensuite, le schéma est classique : la mère d'Olaf meurt et son père tente de lui apprendre le dur métier de chevalier sans peur et sans reproche – ce qui n'est pas évident quand on se prénomme Olaf. Alors qu'il va sur ses 20 ans, c'est au tour de son paternel de tirer définitivement sa révérence. Seul problème : il a laissé en héritage à son fils unique une belle galerie de méchants très énervés.

Citons, par exemple, le géant des glaces Krugelle qui rêve de se venger depuis qu'Halvard a tué son frère Arioch. Si Olaf sent bien qu'il ne pourra pas éviter le combat, il ignore que cette bataille n'est qu'un épisode d'une longue série débutée des siècles avant sa naissance… Au chapitre des idées originales, précisons que *Tale of a Hero* proposera un récit bien moins manichéen qu'il n'y paraît. Plutôt que de partir sabre au clair pour occire une créature perçue comme dangereuse, il vaudra mieux refréner ses ardeurs et réfléchir au moyen de s'en faire un allié. Et quoi de plus logique pour un jeu dans lequel – dixit les développeurs – le perso ne pourra pas mourir et où il n'y aura pas de phases d'action…

À RETENIR

Éditeur N. C.
Développeur Future Games
Sortie prévue N. C.

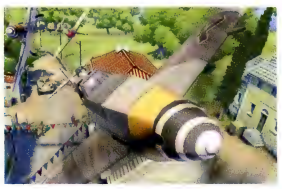
X3 : TERRAN CONFLICT

DANS L'ESPACE, la guerre est sublime… mais personne ne vous entendra crier !

Deux ans après l'excellent – quoiqu'un peu dense – *X3 : Reunion*, EgoSoft annonce le développement de *X3 : Terran Conflict*. Si le scénario est encore un mystère en soi, nous savons tout de même qu'il s'agira d'une extension indépendante de la fameuse simulation spatiale. Les premières images rendues publiques ont de quoi laisser espérer une ambiance renouant avec les références du genre : *Wing Commander*, *Freespace*… Combats singuliers entre chasseurs ou bordées de torpilles échangées entre vaisseaux amiraux, *X3 : Terran Conflict* devrait jouer sur toute la gamme pour notre plus grand bonheur.

En vrac !

Réclame › EA confirme qu'il n'y aura pas de pub durant les parties de *Battlefield Heroes*, son shoot en multi pourtant gratuit. La publicité sera limitée au site officiel du jeu, véritable passage obligé pour tous ceux qui voudront revivre la Seconde Guerre mondiale dans une ambiance cartoon.



Goin' Downtown

Pris par le temps.

Aaaah... La p'tite séance de torture du héros. Une figure de style qui montre bien que, malgré son rendu cartoon, *Goin' Downtown* n'est pas un jeu pour les enfants.

Après *Perry Rhodan*, la science-fiction pure et dure *made in Germany* poursuit ses projets d'invasion de nos machines, avec *Goin' Downtown*. Dans ce jeu d'aventure futuriste, que vous devriez apprécier si le film *Blade Runner* a marqué durablement votre mémoire, vous incarnerez un certain Jack Cops. Comme son nom l'indique, Jack est policier, un simple petit flic américain, en l'an 2072. Sa vie bascule lorsqu'il commence à enquêter sur une prostituée retrouvée inconsciente après une chute de plusieurs étages. Le scénario va peu à peu dévoiler un sombre complot qui met en péril la nation américaine et une intrigue faisant la part belle aux voyages dans le temps. Les sauts temporels devraient être intégrés au jeu par le biais d'énigmes dont la résolution ne sera possible qu'à certaines heures de la journée, ainsi qu'une gestion du passage du jour à la nuit. Apparemment, pour se retrouver à ces « moments » décisifs dans le jeu, il suffira de cliquer sur un bouton de l'interface. L'autre aspect caractéristique de *Goin' Downtown* est, bien entendu, son graphisme très cartoon tout en en cell-shading.

À RETENIR

Éditeur The Games Company
Développeur Silver Style
Sortie prévue N. C.

PC DVD-ROM

PRISON TYCOON 2™

UN SUCCÈS RETENTISSANT
Plus de 20 000 exemplaires vendus

Faîtes respecter la loi dans votre prison

ÉGALEMENT DISPONIBLE

Prison Tycoon 2 Edition Standard

Prison Tycoon 2 Edition Collector
Inclus : Prison Tycoon 1

Prison Tycoon Edition Standard

Prison Tycoon Edition Collector

Actuellement disponible

12+ TM
www.pegi.info

www.prisontycoon-lejeu.com
www.anuman.fr

Gamebryo VALUSoft VIRTUAL playground

ANUMAN interactive

© Anuman Interactive 2008 Illustrations et textes non contractuels

Team Fortress 2

Je suis gamer mais je (me) soigne.

Durant la semaine du 20 avril, les utilisateurs du shoot multi *Team Fortress 2* pourront télécharger du contenu inédit via Steam. Ces nouveaux éléments viendront étoffer les parties de ce jeu au graphisme « cartoon », à commencer par une carte intitulée Goldrush (NdR : Ruée vers l'or) qui inaugurera un nouveau mode de jeu appelé Payload. L'équipe bleue devra déposer un wagonnet de mine chargé d'explosifs dans la base des Rouges. Plus les joueurs du camp des Bleus entourant le wagonnet seront nombreux, plus il se déplacera rapidement. Cette mise à jour inclura également des armes à déverrouiller. Elles seront disponibles pour chaque classe, mais c'est tout d'abord le Medic qui disposera d'un nouveau « pistolet-soigneur » : ce dernier doublera directement le montant de la barre de santé de la cible. Valve peaufine également la mise au point d'une arme toujours destinée à cette classe et qui, une fois chargée, infligera dix secondes de dégâts critiques à la cible. De l'annonce de Valve, il ressort que ces nouvelles armes seront accessibles via un menu permettant de s'en équiper sans problème avant le combat mais de manière bien moins simple au plus fort de la bataille. On sent bien là une volonté farouche d'équilibrer les forces en présence. Reste à savoir si une manipulation moins fluide donnera envie de se servir de toutes ces nouveautés.

À RETENIR
Éditeur Valve
Développeur Valve
Sortie prévue 20 avril 2008

BUSINESS

Un document de 158 pages, constitué d'emails internes rendus publics suite à une décision de justice envers Microsoft, indique que durant une période non déterminée de 2007, les cartes graphiques à chipset nVidia ont été impliquées dans 29 % des cas de plantages sous Vista, contre 18 % impliquant les drivers fournis par Microsoft eux-mêmes... 9,3 % mettaient en cause du matériel fabriqué par ATI et 8,8 % concernaient des produits Intel. Précisément, on parle là de 479 000 crashes mettant en cause nVidia pour les 1 663 748 incidents de ce genre répertoriés par Microsoft. Un nombre à mettre toutefois en perspective avec les ventes sur un marché où nVidia reste toujours leader.

Fallout 3

L'Apocalypse, c'est pour bientôt.

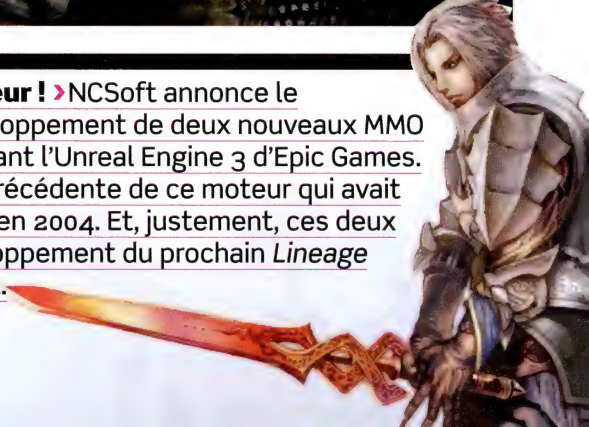
Encore tout un été à patienter avant de pouvoir enfin errer dans les contrées dévastées du prochain *Fallout*. Ça va être long… Mais en contrepoint de cette mauvaise nouvelle, Todd Howard, producteur exécutif de ce jeu, a fait savoir que son développement était pratiquement terminé. Il s'est même fendu de quelques détails. On apprend ainsi qu'en tenant compte des nombreux facteurs influencés par les choix du joueur et les décisions prises en cours de partie, on pourra expérimenter deux cents fins différentes. En toute sincérité, on imagine mal que la différence entre chacune d'entre elles soit aussi flagrante que ce qu'on a pu voir dans *S.T.A.L.K.E.R.*, par exemple, mais cela laisse tout de même rêveur… En ce qui concerne la taille de *Fallout 3*, Howard a déclaré qu'il s'approche d'*Oblivion*.

À RETENIR
Éditeur N. C.
Développeur Bethesda
Sortie prévue 2008

Plus que quelques mois avant de savoir s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi et si l'on peut visiter le cockpit à gauche.

En vrac !

Moteur ! › NCSoft annonce le développement de deux nouveaux MMO utilisant l'Unreal Engine 3 d'Epic Games. C'est d'ailleurs la version précédente de ce moteur qui avait été utilisée pour *Lineage II* en 2004. Et, justement, ces deux projets rejoignent le développement du prochain *Lineage* dans le planning de NCSoft.



faites-vous-un-nom.fr

Déjà plus d'un million de .fr !

Qu'attendez-vous pour nous rejoindre
en personnalisant vos sites web, blogs et e-mails ?

Votre nom de domaine *.fr* peut correspondre à votre nom de famille ou à celui de votre entreprise mais également au nom d'un projet personnel ou professionnel, d'une passion et plus encore.

Laissez parler votre imagination !

AFNIC

www.faites-vous-un-nom.fr

© 2008 AFNIC

Dilemma 2

On repart pour Mars...

Qui dit « jeu en provenance de Russie », dit presque obligatoirement « jeu édité par Akella ». Et ce *Dilemma 2* n'échappe pas à la règle. L'aventure spatiale sur Mars et sa banlieue s'ouvre à nous. Définir le scénario d'un jeu en le comparant à celui d'un film existant peut sembler banal. Toutefois, difficile de ne pas penser à la fois au *Total Recall* de Paul Verhoeven et à *Ghosts of Mars* de John Carpenter quand on prend connaissance des détails de l'intrigue de *Dilemma 2*. Le joueur y endossera l'identité d'un astronaute qui émerge d'un long sommeil dans une capsule orbitale. Petit souci : cet aventurier du cosmos est amnésique. Peu à peu, il déduit qu'il se trouve en orbite autour de la planète rouge. Après avoir rejoint la surface, il élit domicile dans une station désertée qui servira de cadre à la quasi-totalité de l'action. Les machines fonctionnent mais, faute d'entretien, certaines d'entre elles se sont dangereusement détraquées. Bien décidé à trouver le moyen de rejoindre la Terre, le héros prend alors connaissance de ce qui s'est produit dans la station. Il découvre que les colons ont voulu se servir d'un minerai inconnu comme d'une nouvelle source d'énergie. Mais dès qu'ils ont soumis cette matière à des rayonnements, ils ont libéré une force mystérieuse qui est parvenue à tous les asservir. Rapidement, l'astronaute va se retrouver confronté aux habitants ancestraux de la planète Mars, des esprits qui n'apprécient que très moyennement de voir débarquer les humains dans leur arrière-cour. Dans ses grandes lignes, le principe de *Dilemma 2* aura les aspects d'un gigantesque fourre-tout. À la base, c'est un classique de jeu d'aventure où l'on déplacera un personnage en 3D dans des décors en 2D fourmillant d'animations. Là-dessus, les développeurs ont greffé d'autres phases, comme des moments de pur FPS, ou encore des niveaux dans lesquels il s'agira de piloter un vaisseau au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Donc, si vous êtes aussi doué pour éliminer vos adversaires à grands coups de rayon laser que pour créer une dérivation électrique afin d'ouvrir une porte récalcitrante, *Dilemma 2* est fait pour vous. À condition qu'il sorte un jour en France…

À RETENIR

Éditeur Akella
Développeur 4reign Studios
Sortie prévue N. C.

WORLDSHIFT

FAIRE JOUJOU avec des cailloux, c'est chou.

Développé par les Bulgares de Black Sea Studios, *WorldShift* poursuit son petit bonhomme de chemin. Prévu pour sortir cette année, ce jeu de stratégie en temps réel propose une vision très futuriste de la Terre sur laquelle s'est crashée une météorite qui a décimé la population mondiale. Les rares survivants se sont regroupés au sein de cinq mégalopoles et, depuis, se livrent une guerre sans pitié. Au niveau du principe, il faudra utiliser au mieux les éclats de la fameuse météorite. Disséminés sur le terrain, ces fragments attribueront à ceux qui les découvriront des pouvoirs susceptibles de modifier en profondeur les tactiques adoptées.

En vrac !

Goupil de feu › Selon John Lilly, président actuel de la Fondation Mozilla, la version finale de Firefox 3.0 devrait être disponible durant le mois de juin. Elle proposera, entre autres, de nouvelles fonctions de gestion de l'historique, un gestionnaire de téléchargement amélioré et l'utilisation des Web Services hors-ligne.

Plus de jeux pour votre mobile : Envoyez IPLAY au 3 10 13*

Motocross FMX III
Préparez-vous à faire de méchantes chutes avec ce best-seller des jeux de motos sur mobile !

WSC 2008
Enfin une variante du billard classique ! Découvrez vite la meilleure simulation de Snooker sur mobile !

Negreanu Pro Poker
Laissez-vous guider par le triple champion de World Poker Daniel Negreanu, et apprenez tous les secrets qui vous permettront d'affronter les pros et de gagner !

I-play™ jeu mobile

SPÉCIAL CLIENTS SFR

RETROUVE LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE

- Connecte-toi au portail SFR jeux
- C'est simple, va sur la rubrique Jeux

[OU TÉLÉCHARGE LE JEU SUR TON MOBILE EN ENVOYANT MERCS AU 3 10 13*]

- + de 500 jeux disponibles
- Des jeux pour tous les goûts : sport, arcade, poker, aventure...
- Des démos gratuites à tester et plein de promotions à découvrir !

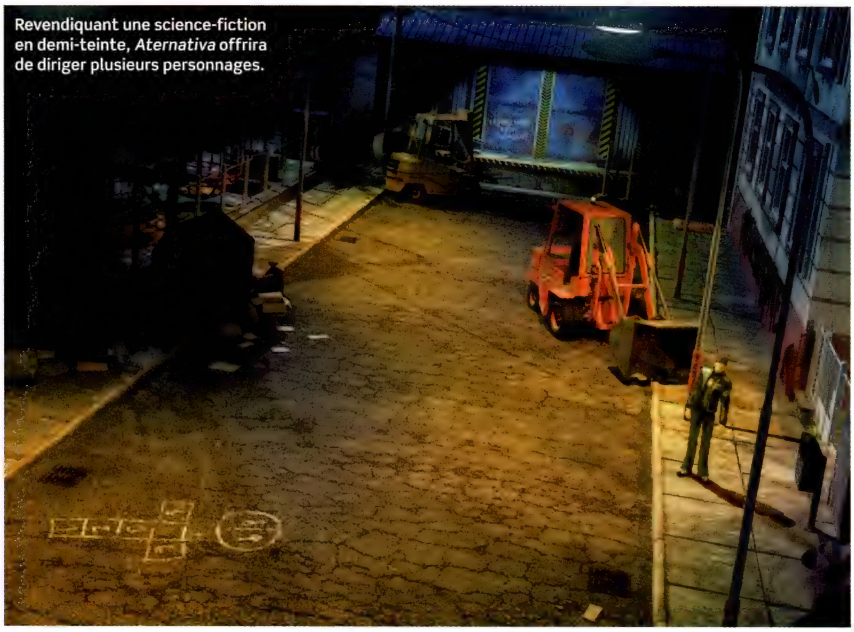
3 ou 5 ou 7€ + coût de la connexion wap.
Liste des mobiles compatibles sur www.sfr.fr

*Pendant l'essai

Alternativa

Chroniques amères.

S'il s'agit de prime abord d'un jeu d'aventures comme il en sort grosso-modo deux douzaines par mois, *Alternativa* s'appuie sur un postulat original : faire vivre au joueur plusieurs histoires apparemment indépendantes. Vous l'aurez sans doute compris, toutes ces chroniques seront liées pour constituer un scénario qui dépassera les petites vies des différents personnages que l'on aura l'occasion de diriger successivement. Les questions soulevées par un « épisode » trouveront – ou non – leurs réponses dans le suivant mais, une fois le jeu terminé, les développeurs promettent que tout sera résolu. Pour obtenir ce résultat, il sera possible de contrôler aussi bien les trois héros que les méchants de l'histoire, dans une ambiance générale qui se veut rétro-futuriste et fait référence, (ce sont les créateurs du jeu qui le disent), au *Cinquième Élément* de Luc Besson. Pourtant, au vu des premières images, on réalise qu'on est assez loin de l'atmosphère haute en couleur des aventures de Korben Dallas : l'ambiance est sombre, assez oppressante. Un sentiment confirmé par la nature des aventures qui tiendront, entre autres, à une enquête sur un viol, une visite nocturne dans une morgue ou à l'attaque d'une base de données par un hacker…



Revendiquant une science-fiction en demi-teinte, *Aternativa* offrira de diriger plusieurs personnages.

À RETENIR

Éditeur Akella
Développeur Centauri Production
Sortie prévue 2008

BUSINESS

Lors d'une conférence au cours de laquelle il expliquait les raisons qui motivaient son refus de céder aux offres de plus en plus alléchantes d'Electronic Art, Strauss Zelnick de Take Two a présenté ses différents atouts. En extrapolant sur ces avantages, il a évoqué d'hypothétiques évolutions des univers de *Bioshock* ou de *Civilization* qui pourraient facilement devenir des jeux massivement multijoueurs. Attention, il ne s'agit pas encore de projets concrets. Toujours dans le même ordre d'idée, Strauss Zelnick a également évoqué la possibilité d'adapter le titre *Bioshock* au cinéma ou en jeu pour téléphone portable.

The Path

Une voie qui n'a rien d'express.

Nous avions déjà signalé l'existence de *The Path*, un titre brodant sur le mythe du *Petit Chaperon Rouge* dans une ambiance très particulière. Pour ce qui est du principe, un seul mot d'ordre : ne pas s'éloigner du chemin qui traverse une forêt très étrange. Bien entendu, il s'agit là d'un pari impossible à tenir. Et outre cette seule règle qu'il faudra forcément transgresser, *The Path* annonce d'emblée à ses joueurs que lorsqu'ils auront permis à la jeune adolescente brune qu'ils dirigent d'atteindre son but, elle mourra… Pourquoi reparler de ce jeu ? Tout simplement pour constater que la vie est parfois injuste : malgré un postulat original et une réalisation soignée, les développeurs n'ont toujours pas trouvé d'éditeur. Résultat : *The Path*, initialement prévu pour sortir cette année, a été reporté à 2009.

À RETENIR

Éditeur N. C.
Développeur Tale of Tales
Sortie prévue Début 2009

Pour l'instant, tout va bien… Mais sous peu, un incident va pousser l'héroïne à quitter le « droit chemin ».

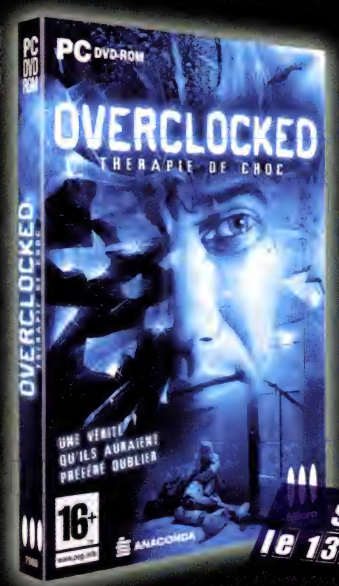
En vrac !

Chiffres › Durant l'année 2007 en Allemagne, les ventes de jeux sur PC ont baissé de 3 %, alors que le volume représenté par le marché des jeux vidéo progressait de 21 %. Les titres sur consoles et pour téléphones portables affichent les meilleurs résultats, avec respectivement 38 % et 65 % de progression.

OVERCLOCKED

THERAPIE DE CHOC

Réf. : 7988



QUAND L'ENQUÊTE TOURNE Á L'OBSESSION...

New York, novembre 2007 : 5 adolescents viennent d'être retrouvés dans les rues de la ville. Agressifs, désorientés et en état de choc, ils sont incapables de communiquer avec le monde extérieur. C'est David McNamara, ancien psychiatre de l'US Army qui est dépêché sur place pour étudier ces 5 jeunes. Grâce à l'hypnose, il s'immisce petit à petit dans le passé de ses patients pour découvrir leurs terribles secrets…

WWW.OVERCLOCKED-LEJEU.FR

Sortie : le 13/03/2008

PC DVD-ROM

16+ www.pegi.info

ANACONDA

HOUSE OF TALES

Micro Application

Micro Application, SAS au capital de 1 000 000 €, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations citées sont la propriété de leurs titulaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SAS. © 2007 dtp entertainment AG. Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Tous droits réservés. Développé par House of Tales Entertainment GmbH.

Salvation

Un régime draconien.

Jeu d'action à la troisième personne, *Salvation* se déroulera dans un monde où la population vit sous le joug du Régime, une puissante caste religieuse. Sa prise de pouvoir mondiale ne s'est pas faite sans heurt et la surface du globe n'est plus que ruines. Au-dessus de cette désolation, planent de gigantesques cités volantes capables d'accueillir plusieurs centaines de milliers d'habitants. C'est bien entendu là que vivent les dignitaires du Régime. Ils prétendent que Dieu est de leur côté et qu'il a l'apparence d'une machine extraordinaire. Désormais, la donne est simple, mais le jeu truqué : soit vous vous conformez à l'ordre établi et l'on vous garantit le paradis artificiel grâce à une drogue qui vous coupera de la réalité, soit vous vous rebellez et votre vie va ressembler à un enfer sur Terre. Le Régime dispose d'une arme à toute épreuve : il projettera directement dans votre cerveau des impulsions tellement douloureuses qu'elles vous pousseront à souhaiter la mort. Dans ce contexte d'état totalitaire, le joueur alternera entre deux personnages et plusieurs méthodes de combat pour déstabiliser le Régime. À ce principe de choix alternatif, entre guerre au grand jour et attente dans l'ombre pour surprendre l'ennemi, les développeurs ont ajouté tout un système d'attribution de points qui conférera à *Salvation* une certaine dimension de jeu de rôle. Le jeu n'étant pas prévu avant l'année prochaine, nous avons largement le temps de voir ce qu'il adviendra de toutes ces nobles intentions. Mais déjà, outre le fait que leur jeu utilisera le moteur Source de Valve, les développeurs ont révélé qu'il proposera la visite de sept villes différentes, de Londres à Tokyo, ainsi que des affrontements contre une vingtaine de boss. Si la campagne solo s'annonce bien fournie et prenante, les spécialistes des activités de groupe seront ravis d'apprendre que *Salvation* devrait disposer d'un multi capable de réunir de 8 à 32 joueurs par partie. Un titre très prometteur.

À RETENIR

Éditeur N. C.
Développeur Black Wing Foundation
Sortie prévue 2e trimestre 2009

AOC : HYBORIAN ADVENTURES

Profitant d'une refonte de son site communautaire, Funcom a dévoilé les configurations nécessaires pour faire fonctionner son *Age of Conan : Hyborian Adventures*. Configuration minimale : Windows XP ou Vista, processeur de type Pentium IV à 3 GHz, 1 Go de mémoire vive et une carte graphique dotée de 128 Mo de mémoire comme une GeForce 5800 ou une ATI 9800. Pour la configuration recommandée, il faudra compter un Core 2 duo cadencé à 2,4 GHz ou supérieur, 2 Go de mémoire vive et une carte graphique de type GeForce 7950 GX2. Maintenant, vous savez si vous allez devoir gonfler votre configuration pour jouer les gros bras.

En vrac !

Copains ? › Depuis l'annonce faite par JoWooD à propos du développement de *Gothic 4*, qui se poursuivra sans Piranha Bytes, le créateur de la série, on pouvait craindre une certaine tension entre les deux sociétés. « Que nenni ! » a déclaré JoWood en substance dans un communiqué récent. Et on en dit quoi, chez Piranha Bytes ?

Livres - Musiques - DVD - Jeux Vidéo - High Tech

TOUTES LES NOUVEAUTES SONT SUR ALAPAGE.COM

29.99€

19.99€

LIVRAISON GRATUITE*

alapage.com

* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo», «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.

© Focus Home Interactive et NADEO. Tous droits réservés. Nadeo, le logo Nadeo, Focus Home Interactive, Le logo Focus Home Interactive, TrackMania United Forever, et le logo Trackmania United Forever sont des marques déposées de Nadeo et/ou Focus Home Interactive en France et dans le reste du monde. © 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.

L'aspect graphique semble avoir été soigné, espérons que l'optimisation soit aussi réussie.

Les missiles vont pleuvoir ! Mais votre chasseur-bombardier sera doté d'une IA qui vous aidera à éviter les tirs...

TOM CLANCY'S HAWX FERA S'ENVOLER VOTRE CARTE GRAPHIQUE PARCE QUE...
› Ubisoft Bucarest est spécialisé dans les jeux de combats aériens
› Le moteur graphique est excellent et devrait offrir quelques beaux moments

TOM CLANCY'S HAWX

Une fille de l'air qui, espérons-le, ne se crashera pas sur PC.

Il y a quelques mois, nous vous annoncions le développement d'un jeu de combat aérien sous la licence *Tom Clancy's*. Si, à l'époque, il n'avait pas encore de titre officiel, nous savons désormais que les joueurs intéressés devront chercher du côté d'un certain *Tom Clancy's Hawx* dans les rayons de leur magasin favori. Fort heureusement, il ne s'agit pas là de la seule nouvelle information concernant ce titre puisqu'Ubisoft Bucarest, en charge du développement et déjà responsable des deux épisodes de *Blazing Angels*, vient de dévoiler quelques-unes des spécificités de *Hawx*. La première, et certainement la plus importante, est sans conteste que la campagne ne sera pas totalement linéaire. En effet, en fonction de vos choix (cibles abattues ou abandonnées) et de vos erreurs (comme un bâtiment civil détruit, par mégarde), le cours des missions suivantes sera modifié. De plus, univers *Tom Clancy* oblige, la technologie tiendra une part plus qu'importante dans le jeu. En matière d'armement, bien sûr, puisque les différents appareils à disposition pourront être équipés des armes les plus récentes et même de certaines encore à l'état de concept, mais également en ce qui concerne le pilotage des avions. En effet, les appareils seront équipés d'IA capable d'indiquer la trajectoire à suivre pour éviter un missile, intercepter un autre avion… En contrepartie, pour corser un peu les parties, certaines manœuvres de pilotage seront interdites (vitesse minimale, acrobaties impossibles…). Tout l'intérêt du jeu sera donc de passer d'un mode de contrôle à un autre afin de remplir les objectifs des missions. Un programme plutôt alléchant qui pourrait bien réconcilier les joueurs PC avec les jeux de combats aériens qui, depuis quelques années, n'avaient pas forcément brillé par leur qualité… à condition qu'Ubisoft Bucarest nous gratifie d'une version PC digne de ce nom et non pas d'une pitoyable conversion de la version Xbox 360.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Sortie prévue Automne 2008

Les combats promettent d'être intenses.

Lost Planet Extreme Condition

Colonies Edition

Nouvelles neiges de printemps.

Cours, Forest, cours ! Mais surtout, évite de faire tomber ce précieux chargement qui t'empêche de riposter.

Capcom appose la dernière touche à une version survitaminée de son shoot dans les neiges *Lost Planet*. À destination uniquement du PC et de la Xbox 360, cette resucée est en fait un stand alone : comprenez qu'elle remplacera la version de base en la rendant obsolète pratiquement à tous les niveaux. Déjà, la campagne solo pourra être accomplie en coopération avec une idée de score et la possibilité d'afficher celui-ci aux yeux des autres joueurs du monde, grâce à des serveurs dédiés. Autre nouveauté : le Time Trial Battle Mode qui consistera à enchaîner les combats contre un maximum de boss et à les éliminer sans mourir. Signalons également une dizaine d'armes inédites, ainsi qu'un type de mission pour le multijoueur, au cours de laquelle le joueur devra récupérer et ramener un œuf d'insecte tout frais pondu. Enfin, sonnez tambours, résonnez trompettes, cette nouvelle édition marquera le grand retour du cross-platform, le système permettant aux possesseurs de PC et de Xbox 360 de jouer ensemble ! Et soudain, on se rend compte que si tout le contenu de cette édition augmentée est orienté multi et si elle ne sort pas sur PS3, contrairement à la précédente, c'est sans doute pour nous donner envie de réessayer le cross-platform qui nous avait fait bien rire avec *Shadowrun*. Reste que le prix de cette édition, annoncé aux alentours de 30 dollars aux États-Unis, devrait pousser, à juste titre, ceux qui n'avaient pas goûté à la première mouture à franchir le pas. Pourquoi pas, au fond ?…

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Sortie prévue N.C.

BUSINESS

Dans un communiqué daté du 20 mars 2008, Ubisoft annonce qu'il s'est porté acquéreur des droits de propriété intellectuelle liés au nom de Tom Clancy. Ces droits qui déchargent désormais l'éditeur du paiement de royalties portent sur l'utilisation du nom de cet auteur pour les jeux vidéo, bien entendu, mais aussi pour les produits dérivés qui en seraient tirés comme les livres, les films ou les romans. Si le montant de la transaction est demeuré secret, Ubisoft a tout de même annoncé que l'économie ainsi réalisée atteindrait au bas mot cinq millions d'euros par an.

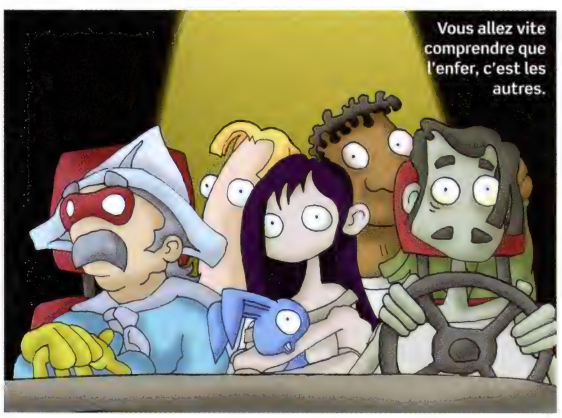
Edna and Harvey : The Breakout

Pas de demi-mesure !

Il y a parfois des projets et des images que l'on prend dans les gencives, comme de pures déclarations d'indépendance, prouvant qu'avant le profit, certains créateurs défendent bec et ongle leur vision d'un projet. *Edna and Harvey : The breakout* en fait partie. Le scénario suit les pas d'Edna qui se réveille dans un asile psychiatrique. Comme son lapin en peluche qui parle lui assure qu'elle va bien, elle va tenter de s'enfuir. Logique. Et c'est donc cette évasion que le joueur devra mener à bien, tout en évitant de tomber dans les griffes du diabolique Dr Marcel, qui ne jure que par les électrochocs. Si l'ambiance de ce titre passe par son scénario et les personnages délirants qu'il nous amène à croiser, le graphisme très original jouera lui aussi un rôle essentiel. De ce rendu, on peut dire qu'il ne devrait laisser personne indifférent.

À RETENIR

Éditeur N.C.
Développeur Daedalic Entertainment
Sortie prévue Mai 2008



Vous allez vite comprendre que l'enfer, c'est les autres.

En vrac !

They've killed Kenny ! › Vous voulez étoffer votre vocabulaire en anglais ? Alors sachez qu'il est désormais possible de regarder l'intégrale de *South Park* gratuitement et légalement sur Internet. Les douze saisons de ce chef-d'œuvre de l'irrévérence de bon aloi sont disponibles en streaming sur southparkstudios.com

MSI

MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style

NVIDIA PUREVIDEO HD

NVIDIA GEFORCE

MSI N9800GTX en 3-Way SLI : 2.8X plus performant

MSI N9800GTX compatible 3-Way SLI 280%

MSI N9800GTX en single 100%

LA REFERENCE HD GAMING & MULTIMEDIA

Performance, Silence & Overclocking

N9800GTX-T2D512

- GPU Nvidia G92
- Mémoire Graphique 256MB DDR3
- Fréquence : 675MHz, 2200MHz
- Dual Link DVI & HDCP
- PCI-Express 16x
- **Technologie Hybrid Power & 3-Way SLI**

N9600GT ZILENT 1G

- GPU Nvidia Geforce 9600GT
- Mémoire Graphique 256MB DDR3
- Fréquence : 650MHz, 1800MHz
- Dual Link DVI & HDCP
- PCI-Express 16x
- **Design ZALMAN**

WWW.MSI-COMPUTER.FR

MSI est une marque déposée de Micro Star International - Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs - Les spécificités des produits peuvent changer sans aucun préavis - Toute configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie

Sa ferme détruite, le héros forcera encore plus sur la bouteille... pour oublier.

VOUS PIAFFEREZ D'IMPATIENCE AVANT DE PARTIR AU FAR WEST CAR...
› Les cow-boys feront toujours rêver les enfants › L'esthétique du jeu est d'inspiration assez « cartoonesque », avec des persos et des décors aux traits exagérés et rondouillards › *West Law* combine réflexion et humour

WEST LAW

Un jeu de l'Est qui promet d'être à l'Ouest...

Intitulé à l'origine *The Bad, the Ugly and the Sober*, ce point & click qui nous vient de Russie sera rebaptisé *West Law* pour sa sortie dans nos contrées. Reprenant toutes les ficelles les plus éculées des westerns spaghettis, on y retrouvera tous les clichés du genre. Ainsi, préparez-vous à rencontrer des indiens chétifs, un cow-boy solitaire et alcoolique en quête de rédemption, un prêtre squelettique et des desperados sans foi ni loi. Alliant naturellement la bêtise à la méchanceté, les hommes de main de l'ignoble Black Bill n'ont rien trouvé de mieux à faire que d'incendier la ferme de notre pauvre héros. Sans toit ni plus un seul sou en poche, l'ex-bandit qui s'était reconverti en honnête fermier, devra alors se rendre à West Town pour participer à la compétition du meilleur hors-la-loi. À la clé, la reconnaissance de ses pairs, mais aussi un énorme magot qui servira à la reconstruction de son ranch. En bon point & click, *West Law* offre une aventure à base d'écrans fixes vaguement animés et d'énigmes toutes plus tordues les unes que les autres. Gare à l'entorse cérébrale, car même si la partie réflexion reste moins poussée que celle d'autres titres, elle devrait servir malgré tout de bonne initiation aux néophytes. En plus des phases d'aventure pure et dure, le jeu tentera de se démarquer de ses prédécesseurs en proposant des mini-jeux « typiques » du Far West. Pieds tendres, chaussez vos santiags ! Vous participerez à des épreuves de rodéo, de tir, d'adresse et de combat qui, à défaut de renforcer l'intérêt du jeu, devraient au moins vous occuper l'esprit en cas de blocage. Misant tout sur son humour totalement décalé, il ne faudra pas s'étonner de l'attitude et de l'apparence parfois caricaturales des protagonistes. Parodique jusqu'au bout, attendons le mois de mai pour savoir si un trop plein d'humour ne nuit pas à… l'humour, et aussi à l'aventure.

OLIVIER-BRICE THIVET

À RETENIR
Éditeur Anuman
Développeur Litera
Sortie prévue Mai 2008

Bien qu'assez tordues, les énigmes ne seront pas au niveau de celles d'un *Monkey Island*.

Les phases de combat se limiteront à l'utilisation des deux boutons de la souris.

Champions Online

Ressortez le Lycra de la naphtaline.

Vous connaissez tous les recoins de *City of Heroes* par cœur ? Vous avez essuyé une larme en apprenant l'arrêt définitif du développement de *Marvel Online*? Alors vous serez ravi d'apprendre le développement de *Champions Online*, un nouveau MMORPG qui, en lieu et place des elfes et des trolls, offrira de créer et de diriger son propre superhéros. Si vous êtes un vétéran des jeux de rôles sur table, le titre *Champions Online* évoque peut-être quelque chose pour vous. En effet, ce projet reprend à son compte l'univers d'une série baptisée tout simplement *Champions* et parue dès 1981. L'un des autres aspects intéressants de ce projet, est que l'équipe qui le développe n'est autre que Cryptic Studios, créateur auparavant de *City of Heroes* qui, depuis, a été racheté par son éditeur NCSoft. Si le statut d'expert de ce studio peut difficilement être remis en cause, sachez qu'ils annoncent d'ores et déjà un système de jeu très orienté vers l'action. En effet, leur intention est de s'éloigner du traditionnel schéma « je lance mon sort, j'attends qu'il se recharge, je lance à nouveau mon sort et ainsi de suite », pour quelque chose qui devrait totalement occulter la phase de recharge. Ainsi, les coups et les rayons divers devraient pleuvoir sur les hordes d'ennemis à un rythme très élevé. Comme il se doit dans cette niche-là, c'est la customisation des personnages qui est mise en avant, avec l'annonce de centaines de parties différentes pour se créer un costume unique. Il sera même possible de choisir le rendu des effets lors de l'utilisation des pouvoirs. Encore plus fort – et tout à fait dans l'esprit comic-book – chaque joueur pourra créer lui-même le super-vilain qui sera le pire ennemi de son superhéros. Cela reste à confirmer, mais dans les premiers détails révélés sur le jeu, il apparaît qu'une fois ce grand méchant créé, il sera géré par le jeu lui-même et débarquera à intervalles réguliers pour tourmenter son héros attitré. Enfin, signalons que, pour l'instant, *Champions Online* s'appuie sur un rendu graphique très cartoon et haut en couleur qui sied au mieux à son sujet… Comme dirait Stan Lee : « Excelsior ! ».

À RETENIR

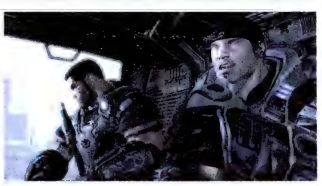
Éditeur N.C.
Développeur Cryptic Studios
Sortie prévue 2009

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

TOVARITCH … on se refait Stalingrad ?

Prévu pour sortir au milieu de l'automne sur Xbox 360 et PS3, *World in Conflict* le fera dans une version légèrement différente de celle qu'on avait pu voir fin 2007 sur PC. En effet, au contenu du jeu original viendra s'ajouter une campagne inédite permettant de diriger l'Armée Rouge. On disposera donc de nouvelles unités que l'on pourra appeler en renfort grâce une simple commande vocale. Si on vous parle de cette version sur console, c'est que – juste retour des choses – il est prévu qu'elle sorte également sur PC sous la forme d'un add-on.

En vrac !



Grand écran › Vous pouvez arrêter de camper devant votre cinéma favori, le tournage de l'adaptation de *Gears of War* ne commencera qu'en début d'année prochaine et la sortie aura lieu en 2010. Comme aucun réalisateur n'a encore été annoncé, ça laisse du temps pour mettre un contrat sur le dos d'Uwe Boll…

ÉVADEZ-VOUS
DANS LES DONJONS
LES PLUS OLD-SCHOOL
Etrian Odyssey
LE 6 JUIN SUR NINTENDO DS
ATLUS
WWW.ATLUS.COM

KINGDOM UNDER FIRE II METTRA LE FEU À VOTRE PC PARCE QUE...
› Sa réalisation s'annonce exceptionnelle › Son concept mélange intelligemment combat et stratégie en temps réel › Utiliser de grosses épées, c'est toujours plaisant

KINGDOM UNDER FIRE II

Un nouveau PC pour mon royaume !

Parfois, il arrive que les joueurs PC envient leurs homologues sur consoles. Ce fut le cas, par exemple, pour tous ceux qui avaient pu jouer à la série des *Kingdom under Fire* sur Xbox. Projetant le joueur dans un univers médiéval et fantastique comme seuls les Asiatiques savent les concevoir, cette série combine astucieusement action et stratégie à grande échelle. Alors que votre personnage principal se bat à la manière d'un beat'em up, vous devez donner différents ordres aux unités sous son commandement afin de contenir la menace adverse. Un système original dont le principal mérite est de vous plonger au cœur d'affrontements mettant en scène plusieurs centaines de soldats.
Ce principe de jeu est bien évidemment repris dans la suite, mais largement étendu. Ainsi, les tactiques disponibles devraient être davantage poussées et les coups de votre combattant bien plus nombreux.
Mais c'est surtout l'aspect graphique qui a de quoi subjuguer. Chaque intervenant, et en particulier le héros, est modélisé et animé avec finesse. Les décors s'annoncent somptueux, avec des paysages très originaux. Ajoutons également que cette suite proposera une troisième faction, en plus des humains et des Orcs, que le développeur tient à garder secrète. Enfin, terminons ce premier tour d'horizon de *Kingdom under Fire II* en précisant qu'il offrira un mode multijoueur où plusieurs centaines de joueurs pourront rejoindre la même partie et participer à la bataille pour la faction de leur choix. En revanche, on ne connaît pas encore le nombre de missions disponibles, ni si un mode Coopération est jouable.
Bien évidemment, vu la qualité de sa réalisation, *Kindom under Fire II* risque de demander une machine de compétition pour profiter pleinement de son potentiel…
Quoi qu'il en soit, nous aurons tout le loisir de revenir sur ce titre, puisqu'il ne devrait pas sortir avant 2009.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR
Éditeur Phantagram
Développeur Blueside
Sortie prévue 2009

Un ambiance à la fois effrayante et envoûtante...

Bon jeu en solo ou jeu moyen en multi ? Radical Entertainment a tranché...

Prototype

Plaisir solitaire.

Prototype, le prochain titre d'action développé par Radical Entertainment, ne proposera pas de mode multijoueur. C'est ce qu'a confirmé Tim Bennison, producteur exécutif de ce jeu. Il a justifié cette décision en expliquant que, dès le début, ce jeu avait été conçu comme un titre solo. Bien entendu, l'idée du multi avait pendant un temps été envisagée. Selon Tim Bennison, la première piste tenait à permettre à Alex Mercer, le héros polymorphe du jeu, de se diviser en deux « prototypes » bien distincts, ce qui aurait permis à deux joueurs connectés de s'affronter. Mais, toujours selon M. Bennison, le résultat n'était pas à la hauteur des attentes de l'équipe et ne supportait pas la comparaison avec le mode solo, ce que l'on croit bien volontiers. Adieu donc aux éventuelles parties où l'on aurait pu tirer parti des différentes apparences du héros. On pourra toujours se consoler en se disant qu'en contrepartie, les développeurs profiteront du temps qu'ils ne consacreront pas au multi pour préparer un scénario et une ambiance en béton.

À RETENIR

Éditeur Sierra
Développeur Radical Entertainment
Sortie prévue Été 2008

BUSINESS

Le procès du mois est sans doute celui intenté par Blizzard à Michael Donnelly, développeur du MMO *Glider*. Ce programme enregistre puis automatise les actions réalisées par les avatars, ne rendant plus qu'anecdotique la présence d'un joueur devant l'écran. Et comme ce soft est très apprécié des farmers qui s'en servent pour glaner de l'or à la pelle avant de le revendre contre de vraies devises, Blizzard voudrait bien s'en débarrasser. Donnelly, de son côté, assure que son programme ne viole pas les restrictions légales du jeu puisqu'il ne fait qu'utiliser les actions offertes.
La décision de justice reste à venir à l'heure où ces lignes sont écrites.

Night of a Million Billion Zombies

L'Apocalypse décontractée.

Prenez l'engouement actuel des développeurs de jeux vidéo pour les morts-vivants. Ajoutez un soupçon d'humour pince-sans-rire et de rendu cartoon à la *Team Fortress 2*. Vous obtiendrez *Night of a Million Billion Zombies*, ou *NOMBZ* pour les intimes. Tout ce qu'on vous demandera, ce sera de démastiquer du purulent à tour de bras. Pour cela, le jeu propose cinq personnages bien stéréotypés : un bucheron et sa tronçonneuse, un flic et son fusil à pompe, un tolard armé d'un pied-de-biche, un postier préférant le pistolet-mitrailleur et une infirmière qui soigne et peut attirer les zombies. Inutile de chercher à respecter les règles de l'art en visant la tête. Les zombies du jeu tombent dès que vous les touchez. Le problème, c'est qu'ils sont nombreux. Si la démo téléchargeable sur www.nombz.com vous plaît, sachez que le jeu complet coûte (seulement) 15 dollars !

À RETENIR

Éditeur PowerUp Studios Inc.
Développeur PowerUp Studios Inc.
Sortie prévue Disponible

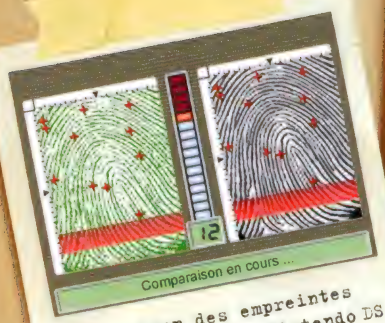
Vous dirigez un des membres du groupe en alternance et les autres vous suivent. Simple, non ?

En vrac !

Graine de star › Alors qu'on attend encore *Mass Effect* sur PC, Matt Atwood, de Bioware, a d'ores et déjà confirmé que le second volet de ce jeu d'aventures spatiales sera adapté sur nos machines de prédilection. Voilà qui sous-entend qu'avant même d'être sorti, le premier volet va être un succès...

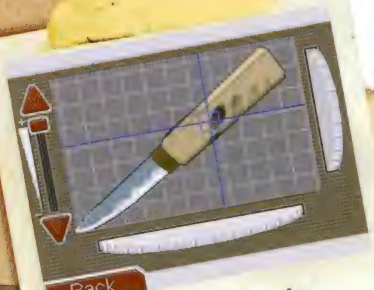
12+
www.pegi.info

CAPCOM®



Comparaison des empreintes digitales avec la Nintendo DS

TÉMOIN I:
Phœnix Wright



Inspection en 3D de l'arme supposée du crime

Objectif du jour :
Prouver l'innocence de mon client.

08:15
Je me suis rendu sur le lieu du crime. Sur place, j'ai trouvé des indices qui pourraient me servir de pièces à conviction lors du prochain procès. Je vais, de ce pas, interroger un témoin qui vit près de là.

11:45
La déposition du témoin m'a mené vers une nouvelle piste. De retour sur le lieu du crime, j'ai pu scruter les indices sous tous les angles avec l'écran tactile de ma DS. C'est ici que j'ai découvert des traces suspectes: j'ai donc appliqué le produit nécessaire pour faire apparaître les empreintes digitales en soufflant dans le micro. J'approche du but !

14:30
Le début du procès est encore loin, j'ai encore le temps de préparer ma défense et de récolter d'autres indices. Plus j'avance dans cette affaire et plus mon intuition se confirme ! J'ai hâte de regarder le procureur dans les yeux et lui crier "OBJECTION" dans le microphone. Mon plus grand défi sera de délier les langues des témoins récalcitrants. Pour ceci, je compte sur mon sens inné de l'observation pour repérer leurs tics nerveux et faire éclater la vérité au grand jour !

PROCUREUR:
Klavier Gavin

ASSISTANTE D'APOLLO JUSTICE: Vérité

AVOCAT NOVICE:
Apollo Justice

Représentation 3D de la scène de crime.

Echantillons de traces de pas sur le lieu du crime.

alerte orange

Ace Attorney
Apollo Justice™

©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

VOUS PRENDREZ LE RISQUE D'OUVRIR LA BOÎTE DE PANDORE PARCE QUE...
› Tuer des montres mythologiques, c'est fun
› Sinon, il n'y a pas d'histoire

LEGENDARY : THE BOX

Ouvrez grand la boîte... et assumez les conséquences.

Enfermer dans une boîte tous les démons de la création, puis la confier aux humains en leur spécifiant bien qu'il ne faut jamais l'ouvrir, c'est soit irresponsable, soit particulièrement sadique. *Legendary : The Box* est un FPS qui vous propose d'incarner Charles Deckard, un voleur d'art ayant la bonne idée d'ouvrir le coffret, endossant de fait la lourde responsabilité de la destruction du monde. Votre mission consistera alors à remettre un peu d'ordre dans ce foutoir qu'est devenu New York… Accessoirement, le sort de l'humanité dépendra du succès de votre mission. Et s'il vous reste un peu de temps, vous remonterez jusqu'au cerveau responsable de cette catastrophe. Le point fort du titre réside dans le fait que les monstres sont des prédateurs qui se comportent comme tels : ils ne vont pas essayer de mimer les attitudes humaines – ce qui semble par ailleurs difficile pour un griffon ou un minotaure. Mais ces monstres retors n'auront de cesse de se servir du terrain pour en tirer parti. Un loup-garou pourra ainsi grimper aux murs et balancer tout ce qui lui passe sous la patte. Il sera même capable de se régénérer, alors tâchez de lui faire sauter la caboche aussi vite que possible. Les dégâts étant localisés, vous verrez les monstres perdre progressivement leur peau, ou, plus rarement, un membre. Pour corser le tout, un groupe d'humains mal intentionnés voit cette apocalypse d'un bon œil, et ils font tout pour entraver vos tentatives de réparer cette bévue monumentale. Seulement, à l'instar de *Turok*, les monstres ne feront pas la distinction entre vous et vos adversaires, ce qui ne manquera pas de créer de bonnes diversions. D'un autre côté, même si l'action est scriptée, on ne peut que constater la morosité du gameplay. Ce dernier, très classique, n'offre ni quick event, ni armes amusantes. Les niveaux sont assez fermés et l'on progresse de manière très linéaire. Certes, les créatures démoniaques rôdent et vous guettent, ce qui oblige le joueur à ne jamais relâcher son attention, mais du point de vue humain, *Legendary : The Box* manque quelque peu d'originalité. Le titre étant prévu pour la rentrée, espérons que d'ici là, les choses s'améliorent.

NICOLAS MANZIN

À RETENIR
Éditeur Gamecock Media Group
Développeur Spark Unlimited
Sortie prévue Septembre 2008

RUINES
New York, Londres et bien d'autres villes sont la proie de hordes de créatures... L'ambiance est au rendez-vous.

Le griffon vous donnera du fil à retordre. Avec son bec et ses griffes, c'est un vrai tank volant.

APOCALYPSE
Dans une ambiance de fin du monde, vous devrez sauver la planète et déjouer un énorme complot.

Les loups-garous peuvent utiliser les décors à leur avantage, ce qui les rend particulièrement difficiles à dégommer.

CRÉATURES
La boîte de Pandore, c'est du sérieux : vous devrez affronter de la bestiole mythologique bien coriace.

ARMEMENT
Au cours de votre délicate mission, vous disposerez d'un arsenal assez classique : pas de chapelet de gousses d'ail, ni de crucifix ou de balles en argent.

Pyroblazer

Copie rapide !

On vous le dit depuis des années : ce sont souvent les principes les plus simples qui font les meilleurs jeux, à condition bien sûr que la réalisation, le rythme et le contenu suivent. *Pyroblazer* semble parfaitement remplir toutes les clauses de ce contrat. Loin de nous l'idée de le faire passer pour un titre particulièrement original. Il ressemble trop à *Wipeout* pour cela. En effet, tout comme le mégahit sur console, il proposera des courses se déroulant dans des décors de science-fiction et le joueur prendra les commandes de vrais bolides se déplaçant à quelques centimètres du sol. Autre point commun : l'obtention de la première place passera non seulement par des trajectoires négociées au cordeau, mais aussi par une gestion efficace des armes embarquées. Parmi elles, on trouvera les inévitables rayons de toutes sortes, des missiles et autres mines que l'on dépose délicatement derrière son engin comme un présent pour ceux qui suivent. Joie de donner, plaisir de recevoir… La seule vraie différence avec *Wipeout* tient au graphisme plus sombre que son modèle. Précisons enfin que six pilotes connectés pourront se défier, que ce soit en Lan ou sur Internet. Reste à savoir si sa réalisation fera de *Pyroblazer* un copieur éhonté ou un honorable héritier du jeu qui l'a clairement inspiré.

Filer à près de 500 km/h sans se soucier des radars… Et si c'était ça, le bonheur ?

À RETENIR
Éditeur Candella Software
Développeur Eipix Entertainment
Sortie prévue juin 2008

BUSINESS

Vingt-deux étoiles qui traversent le ciel pour venir couronner une montagne enneigée, ça vous dit quelque chose ? Que tous ceux qui ont répondu : « C'est le sigle de la Paramount ! » se lèvent, ils ont gagné ! Si on vous parle de cette « major » de la production cinéma, c'est que ses responsables ont annoncé leur intention de produire des jeux vidéo. Dans un premier temps, ils parlent de jeux destinés au grand public et développés pour téléphones mobiles et consoles portables. Et, très logiquement, il est question de puiser dans son catalogue de films pour exploiter quelques licences. À suivre.

Moisson d'avril

Banc de poissons en vue…

L'instance Cœur du Magma de *WoW* sera bientôt adaptée sur consoles. Microsoft planche sur un jeu de société Xbox, disponible en même temps que le casque intégral compatible avec sa console et qui sera équipé d'une visée laser, de l'air conditionné et d'un système de son 5.1. Les bardes seront la prochaine classe jouable dans *World of Warcraft*. On pourra les diriger au combat en utilisant son clavier comme une guitare. Uwe Boll travaille à l'adaptation ciné de *Pong !*. *Diablo III* est presque terminé. Enfin, Microsoft et Apple s'apprêtent à rendre public les codes sources de leurs systèmes d'exploitation… Au cas où vous auriez encore un doute, tout ce que vous venez de lire est bidon ! Il s'agit d'un petit échantillon des poissons d'avril parfois très élaborés que nous avons dû éviter pour rédiger ces quelques pages de news. Dur métier que le nôtre…

À RETENIR
Éditeur « Teur ! »
Développeur Bleue
Sortie prévue 1er avril 2008

WoW sur console, enfin !

En vrac !

Tous soldats › Le lendemain du rachat du nom de *Tom Clancy*, Ubisoft a annoncé son intention de développer des MMO qui auraient l'univers militaire de l'auteur comme toile de fond. Donc, entraînez-vous à courir quinze kilomètres en rangers et à désosser un pistolet-mitrailleur dans le noir, ça va être utile.

LES NOUVELLES

DDR3

OCZ REPOUSSE UNE NOUVELLE FOIS LES LIMITES DES MÉMOIRES HAUT DE GAMME

DES PERFORMANCES MAXIMUM POUR LES PLATEFORMES DE NOUVELLE GÉNÉRATION

DISPONIBLE EN PC3-14400, PC3-12800 ET PC3-10666

GAMEXSTREAM POWER SUPPLY

L'ALIMENTATION SLI READY PARFAITE POUR VOTRE CONFIGURATION GAMER

DISPONIBLE EN 600W, 700W, ET 850W

ALU

LA CLÉ USB 2.0 RENFORCÉE ULTIME!

RÉSISTANTE AU CHOCS AVEC CORPS EN CAOUTCHOUC

RÉSISTANTE À L'EAU!

OCZ PREMIUM SOLUTIONS

OCZ Technology
ocztechnology.com
UK PHONE: 0870 387 8301

OCZ Technology Inc.
860 E. Arques Ave.
Sunnyvale, CA 94085 USA
(408) 733-8400 Phone
(408) 733-5200 Fax
(408) 733-8400 Sales

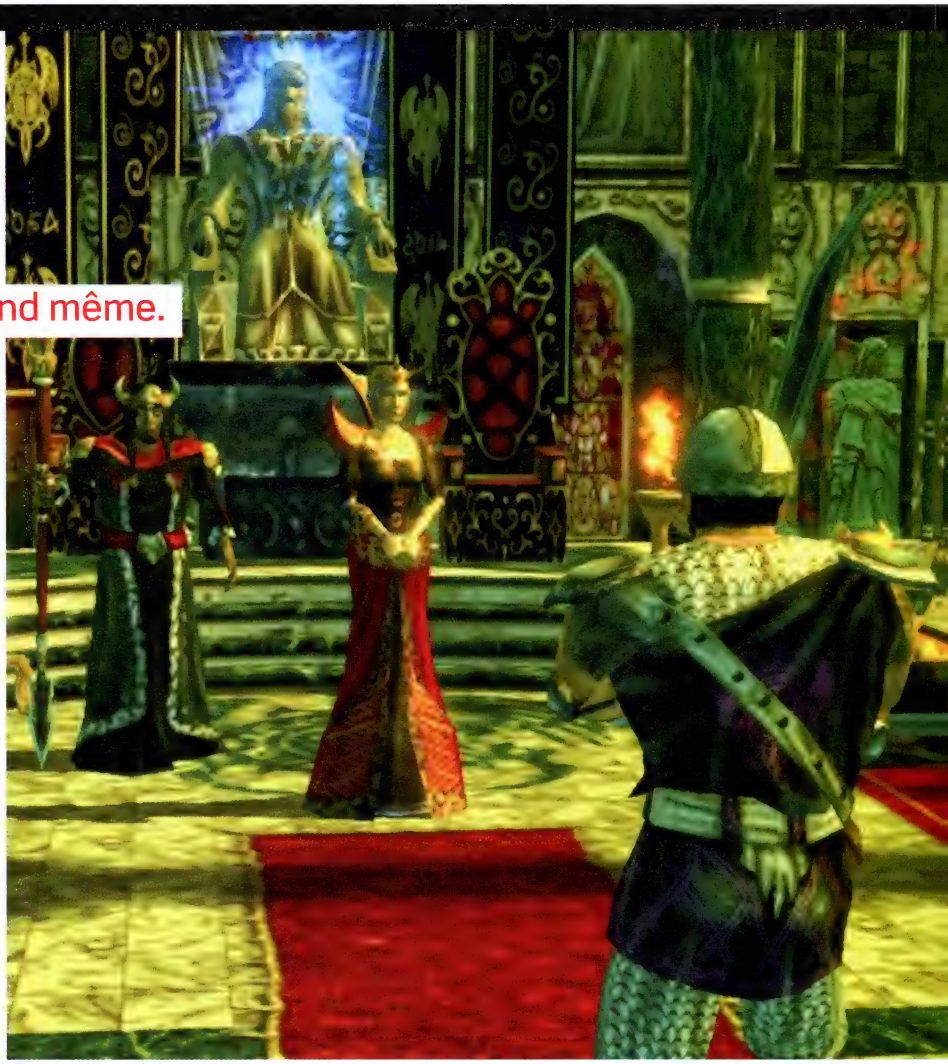
OCZ Europe
Kleveringweg 23
2616 LZ Delft, The Netherlands
+31 (0) 15 219.10.30 Phone
+31 (0) 15 213.67.85 Fax
oczeuro@ocztechnology.com

DISPONIBLE CHEZ:

rueducommerce.fr · materiel.net · topachat.com · grosbill.com

Dimensity

Peu de classe mais séduisant quand même.



Joli titre pour un jeu. Un peu comme la fusion entre les mots « Dimension », qui laisse présager de grands espaces pour s'amuser, et « Intensity », qui laisse espérer qu'on ne va pas s'ennuyer… Bientôt arrivé au terme d'un développement qui aura duré trois ans, *Dimensity* est à la croisée des chemins entre un *Diablo* et un *Warcraft*. Du premier, il a pris la vue en 3D isométrique lors des combats et la possiblité de diriger tout simplement un personnage qui affronte ses ennemis en tirant parti des pouvoirs dont il dispose. Du second, il reprend l'aspect stratégie en temps réel avec des tas d'unités différentes, de simples soldats aux mécaniques fantasmagoriques qu'on imagine mues à la vapeur bien avant l'heure. Pour votre héros, vous aurez le choix entre quatre races ayant chacune leurs avantages et leurs défauts. Ceci fait, il vous faudra décider de sa classe. Et là, on sent qu'on va en faire râler plus d'un puisque *Dimensity* ne proposera que deux spécialisations : guerrier ou mage. Le premier fendra ses adversaires à l'aide de ses épées, le second décimera ses ennemis avec des sorts, mais les deux pourront utiliser des arcs et autres armes à distance. Précisons que ce titre proposera deux campagnes solo prévues pour faire découvrir au joueur la même histoire sous deux angles différents. Ce n'est qu'à travers ces deux visions qu'on aura une idée complète du scénario. La première de ces campagnes se déroulera forcément du côté des humains mais, pour la suivante, il faudra choisir un représentant d'une des trois autres races. À côté d'un hack and slash traditionnel, les mécaniques des phases de stratégie s'avèrent plus simples par rapport à d'autres titres du genre. En effet, il n'y aura qu'une seule ressource à gérer : l'or. Celui-ci se gagnera en vidant des endroits de leurs occupants, comme, par exemple, des dragons des donjons situés dans les sous-sols du pays. Signalons enfin que tous les héros de *Dimensity* pourront commander seize unités au maximum et que celles-ci évolueront jusqu'au niveau 30. Dernière précision : les développeurs annoncent plus de vingt-cinq heures de jeu, ce qui représente une durée de vie très honorable.

À RETENIR

Éditeur N. C.
Développeur Dagger games
Sortie prévue 2e trimestre 2008

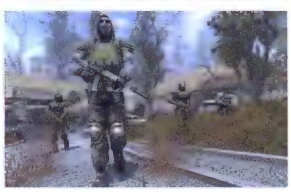
MACHINARIUM

ROBOT
C'est court, peut-être, mais c'est beau…

Commençons par les mauvaises nouvelles. *Machinarium* est un jeu dont la durée de vie, selon ses développeurs, ne devrait pas dépasser six ou sept heures. La brièveté de son aventure s'explique par des énigmes assez simples et se justifie par la somme de travail que représente son graphisme entièrement réalisé à la main. Et avouez, en regardant l'illustration de pré-production qui surmonte ces quelques lignes, que c'est effectivement un rendu unique. Côté scénario, on dirigera un petit robot qui veut retourner dans la cité automatisée d'où il a été banni.

En vrac !

Date › Selon Sergiy Grygorovich, le patron de GSC World Publishing, *Clear Sky*, la suite de *S.T.A.L.K.E.R.*, devrait sortir simultanément dans le monde entier le 29 août. Bonne nouvelle et on aura rarement été aussi reconnaissant envers un type avec un nom aussi difficile à orthographier convenablement…



Pro Cycling Manager 2008

Les pistards rejoignent les routards !

Pro Cycling Manager a ceci de commun avec les hirondelles et les impôts : on le voit revenir chaque année avec la régularité d'un métronome. Comme tous les opus de la série, le millésime 2008 vous proposera d'endosser le costume et de partager les tracas du directeur d'une des soixante-cinq équipes officielles présentes dans le jeu. Si l'on retrouve les grandes lignes du principe de base, les développeurs lui adjoindront cette fois-ci encore des innovations notables. Donc, outre les traditionnelles séances d'entraînement et la gestion des transferts, il faudra composer avec un nouveau système de forme physique de vos cyclistes. De plus, un aspect inédit vous permettra de découvrir de nouveaux talents. On notera également une progression des coureurs plus réaliste ainsi qu'une intelligence artificielle des transferts qualifiée par les développeurs de « plus agressive ». Si tout ce qui passe dans le bureau est revu à la hausse, il en va de même pour les courses. Ainsi, le système de ravitaillement a été repensé, tout comme l'IA des cyclistes. Plus concrètement, notons que cet opus sera celui de l'arrivée des épreuves sur piste. Sur ces anneaux, vos coureurs se livreront à des courses de vitesse simples, par élimination ou en Keirin. Pour ceux qui ignorent de quoi il s'agit, ces courses, très prisées au Japon, débutent en plaçant le cycliste derrière un « lièvre » qui va le faire monter en vitesse avant de le laisser terminer l'épreuve.

À RETENIR

Éditeur Focus
Développeur Cyanide
Sortie prévue 19 juin 2008

Dans la version 2009, gageons que les casques auront gagné en diversité...

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.600.018
WWW.CENTURY-SOFT.COM

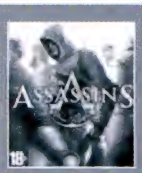
PC CD/DVD JEUX neufs version française

nouveautés à paraître

	prix Euros
ASSASSIN S CREED	46.00
CODENAME panzer cold war	47.00
IRON MAN	29.00
LE PIC ROUGE	37.00
MASS EFFECT	46.00
OVERCLOCKED thérapie	39.00
PRISON TYCOON 2	24.00
RAINBOW SIX VEGAS 2	46.00
SPACEFORCE CAPTAINS	29.00
TEAM FORTRESS 2 online	30.00
TRACKMANIA united forever	29.00
TUROK	29.00
UEFA EURO 2008	37.00

AGATHA CHRISTIE meu. soleil.	39.00
AGE OF EMPIRE 3 scén asia..	29.00
AGE OF EMPIRE 3 + scén 1..	44.00
ALEXANDRA LEDERMANN 8...	26.00
ALPHA PRIME install online	36.00
AMERICAN CONQUEST +2 sc	29.00
ANCIENT WARS SPARTA	46.00
ANNO 1701 scénario	26.00
ARMA ARMED ASSAULT	29.00
ARMA ARMED ASSAULT gold	39.00
ASTERIX aux jeux olympique.	37.00
ATTACK ON PEARL HARBOR	29.00
AURA 2 les anneaux sacres..	25.00
AVENCAST rise of the mage..	29.00
AXIS & ALLIES	29.00
BATTLE FOR THE PACIFIC	37.00
BATTLEFIELD 2 l'intégrale 3 sc	46.00
BATTLEFIELD 2142	25.00
BATTLEFIELD 2142 + scén	45.00
BIOSHOCK install online	29.00
BLACKSITE AREA 51	29.00
BLITZKRIEG col + 2 scénarios	29.00
CALL OF DUTY 2 + scén	29.00
CALL OF DUTY 4	49.00
CHESSMASTER 11	29.00
CHRONIQUES de spiderwick..	29.00
CITY LIFE 2008	29.00
CIVILIZATION 4 l intégrale	36.00
CLEOPATRE destin reine	29.00
CLIVE BARKER S JERICHO	39.00
COLIN MCRAE 2007 DIRT	39.00
COMMAND & CONQUER 3...	39.00
C &C 3 scén fureur de kane	29.00
C &C 3 + sc fureur de kane	49.00
COMMAND & conquer saga	52.00
COMMANDER europe at war	37.00
COMPANY OF HEROES gold.	38.00
CONDOR	39.00
CONFLICT DENIED OPS	46.00
COUNTER STRIKE SOURCE	29.00
CRYSIS	49.00
DAVID DOUILLET JUDO	25.00
DAWN OF WAR soulstorm	32.00
DAWN OF WAR + 3 scén	45.00
DEATH TO SPIES	25.00
DEFENDER OF THE CROWN	26.00
DRIVER 4 parallel lines	29.00
DUNGEON SIEGE 2 + scén..	26.00
EMPIRE EARTH 3	46.00
ENEMY TERRITORY quake war.	39.00
EXPERIENCE 112	42.00
FANTASY WARS	29.00
FIFA 2008	30.00
FLIGHT SIMULATOR X	44.00
FLIGHT SIMULATOR X scénari.	34.00
FOOTBALL MANAGER 08	47.00
FRONTLINES fuel of war	43.00
GEARS OF WAR	44.00
GTR 2	29.00
GUILD WARS online	20.00
GUILD WARS eye of the north	22.00
GUILD WARS FACTIONS	29.00
GUILD WARS NIGHTFALL	39.00
HALF LIFE 2 orange box onlin	39.00
HALO 2 vista	29.00
HARD TO BE A GOD	42.00
HARRY POTTER ordre phenix	29.00
HELLDORADO	39.00
HELLGATE LONDON	39.00
HEROES OF M&M 5+ 2 scén	49.00
HOUR OF VICTORY	29.00
ICEWIND DALE l'intégrale	25.00
IL2 1946	29.00
IMPERIUM ROMANUM	37.00
JACK KEANE	37.00

JUICED 2 hot import nights...	39.00
KANE & LYNCH DEAD MEN	46.00
L ILE NOYEE	39.00
LA BOUSSOLE D OR	22.00
LES CAMPAGNES NAPOLEON.	37.00
LES EXPERTS collection	26.00
LES EXPERTS mort programm	27.00
LES SIMS 2 dvd	46.00
LES SIMS 2 quartier libre	34.00
LES SIMS histoires naufragés..	29.00
LFP MANAGER 2008	46.00
LOKI	39.00
LOST LES DISPARUS	26.00
LOST PLANET install online	29.00
MADDEN NFL 08	39.00
MAGE KNIGHT APOCALYPSE	29.00
MAKING HISTORY	29.00
MEDAL OF HONOR airborne..	39.00
MEDAL OF HONOR collection	47.00
MEDIEVAL 2 total war	32.00
MEDIEVAL 2 scén kingdoms..	32.00
MEDIEVAL 2 total war +scén	46.00
MISSION PRESIDENT geopolit	29.00
MOTO GP 7	39.00
NBA LIVE 08	29.00
NEED FOR SPEED PRO STREET.	45.00
NEVERWINTER NIGHTS 2 scén	29.00
NEVERWINTER nights 2+ scén	46.00
NHL 08	29.00
OBLIVION elder scrolls 4	29.00
OBLIVION gold pack + 2 sce	46.00
OBSCURE 2	29.00
OFF ROAD FORD	29.00
PACIFIC STORM 2	29.00
PAINKILLER OVERDOSE	30.00
PARADISE CITY	39.00
PARAWORLD	29.00
PHANTASY STAR universe onlin	25.00
PIRATES burning sea online	37.00
PRINCE OF PERSIA 1+2+3	29.00
RISE & FALL civilizations war	29.00
ROLLERCOASTER 3 + 2 scén	26.00
RUGBY 08	39.00
RUNAWAY 2 + 1	36.00
RUSH FOR BERLIN	29.00
SCRABBLE 2007	30.00
SECRET FILES TUNGUSKA	39.00
SEGA RALLY	34.00
SEIGNEUR bataille anthology.	46.00
SETTLERS 6 rise of an empire..	29.00
SHADOWRUN	29.00
SILENT HUNTER 4 scénario	20.00
SILVERFALL scénario	29.00
SIMCITY SOCIETES	39.00
SOLDIER OF FORTUNE payba	36.00
SPEEDBALL 2 TOURNAMENT	37.00
SPIDERMAN 3 THE MOVIE	27.00
SPLINTER CELL 1+ 2+ 3 coll..	29.00
STAR WARS BEST OF compil	36.00
STRANGLEHOLD	29.00
STRONGHOLD LEGENDS gold.	25.00
SUDDEN STRIKE 3	45.00
SUPREME commander scén	34.00
SUPREME COMMANDER gold	38.00
SWORD OF THE STARS	29.00
TEST DRIVE UNLIMITED	26.00
THE CLUB	47.00
THE PLAN	25.00
THE WITCHER	46.00
THEATRE OF WAR	39.00
THRILLVILLE le parc en folie	36.00
TIGER WOODS PGA TOUR 08..	29.00
TIMESHIFT	29.00
TITAN QUEST deluxe	22.00
TITAN QUEST + scé immortal.	29.00
TOMB RAIDER 10TH collector.	29.00
TRACKMANIA UNITED	29.00
TRAINZ SIMULATOR 2008	42.00
TRAINZ SIMULATOR 08 gold	65.00
TRANSFORMER	29.00
TROLLS DE TROY cité mort	29.00
TURNING POINT fall of liberty..	46.00
UFO TRILOGY	36.00
UNREAL ANTHOLOGY	30.00
UNREAL TOURNAMENT 3	39.00
VIRTUA TENNIS 3	29.00
VIRTUAL SKIPPER 5	29.00
WAR FRONT TURNING POINT..	29.00
WORLD IN CONFLICT	29.00
WORLD series of poker 2008.	26.00
X3 REUNION 2	37.00
ZOO TYCOON 2 scé disparu	29.00



CD PROMO

NOUVEAUTES*

HITMAN BLOOD MONEY	20.00
HITMAN 1 + 2 + 3	20.00
NEVERWINTER NIGHTS 2	20.00
PACIFIC STORM	16.00
PRO EVOLUTION soccer 08..	20.00

16 Euros

AGE OF EMPIRE 1 + 2 + scén
AGE OF MYTHOLOGY gold
AIRBORNE ASSAULT
ALEXANDRA LEDERMANN 6
ARMED AND DANGEROUS
ARTHUR & LES MINIMOYS
AURORA WATCHING
BATTLESTATION MIDWAY
BEYOND DIVINITY
CAP SUR L ILE AU TRESOR
CIVILIZATION 4
COLD ZERO
COLIN MC RAE RALLY 5
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
COMPANY OF HEROES
DARK MESSIAH
DIABLO 2 + scénario
DRAGONSHARD
EARTH 2160 gold
EMPIRE EARTH 2 + scénario
FAR CRY
FIFA 2006
FOOTBALL MANAGER 2007
GHOST RECON WARFIGHTER 2
GROM
GTA SAN ANDREAS
HALO
HEAVEN & HELL
HELL FORCES
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
IMPERIAL GLORY
INFERNAL
JOINT TASK FORCE
JUST CAUSE
KOHAN 2
LE PARRAIN
LEGO STAR WARS
LFP MANAGER 2006
MICRO MACHINES 4
NHL 2007
NINA agent chronicles
PARIAH
PREY
PROJECT FREEDOM
QUAKE 4
RACE THE WTCC GAME
RAILROAD TYCOON 3
RAINBOW SIX VEGAS
RAYMAN contre lapins crétins
RESIDENT EVIL 4
RISE OF THE NATION gold
ROLLER COASTER TYCOON 3
SACRED GOLD
SCARFACE
SERIOUS SAM 2
SMASH UP DERBY
SPACE COLONY
SPLINTER CELL 4 double agent
STALKER CHERNOBYL
STOLEN
SUPREME COMMANDER
SWAT 4 + scénario
TERRORIST TAKEDOWN
THE SECRET atlantis héritage
TITEUF MEGA COMPET
TOMB RAIDER 10TH
TOMB RAIDER LEGEND
TOP SPIN 2
TOTAL OVERDOSE
TRAFFIC GIANT
TYCOON CITY new york
VIETCONG 2
VIRTUAL SKIPPER 3
WAR TIMES
WORLD OF WARCRAFT online

20 Euros

AIR CONFLICTS
ALEXANDRA LEDERMANN 7
ALIAS
ARMA QUEENS GAMBIT
BALDUR S GATE l'intégrale
BATTLEFIELD 1942 anthologie
BLITZKRIEG 2
C&C GENERALS + scénario
CALL OF JUAREZ
CIV CITY ROME
COBRA 11 CRASHTIME
EMPIRE AT WAR stonepes
ENEMY ENGAGED 2
FABLE the lost chapters
FEAR + scénario
FIFA 2007
FLIGHT SIMULATOR 2004
GLORY OF THE ROMAIN EMPIRE
HALF LIFE 2 install online
HEROES annihilated empire
HOSPITAL TYCOON
JADE EMPIRE
LFP MANAGER 2007
MAELSTROM
NBA LIVE 2007
NEED FOR SPEED MOST WANTED
NEED FOR SPEED CARBON
NEVERWINTER NIGHTS complet
OIL TYCOON 2
OVERLORD
PRO CYCLING manager 07
RISE OF LEGENDS
SEIGNEUR BATAILLE MILIEU 2
SID MEIER RAILROAD
SILVERFALL
SIM CITY 4 DELUXE
SIN EPISODE 1 EMERGENCE
STILL LIFE + OBSCURE etc...
STRONGHOLD LEGENDS
SYBERIA + SYBERIA 2 l'intégrale
TORTUES NINJAS
VIRTUAL SKIPPER 4
WARCRAFT 3 + scénario
WARHAMMER mark of chaos
WORLD OF WARCRAFT burning
ZOOM MISSION PARARAZZI

Catalogue consoles, PS3, Xbox ... gratuit sur simple demande

PORT GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

*nouveautés , nous contacter pour disponibilité

offre valable dans la limite des stock disponibles, prix susceptibles de changer

CENTURY SOFT rue des Vergers 63530 SAYAT

NOM..... TITRES..... PRIX.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....

Frais de port
☐ COLIS SUIVI 48H* 3,50 Euros
☐ commande > 60 Euros GRATUIT
Hors CD PROMO & Dom Tom Cee
☐ DOM & TOM / Europe: 10 Euros

☐ CHEQUE ☐ MANDAT Signature:
☐ CARTE BLEUE Date d'expiration : ..... Code : .....
No ...../...../...../.....
TOTAL A PAYER

PCJ 123

VOUS ALLEZ REGRETTER D'AVOIR ACHETÉ *MASS EFFECT* SUR XBOX PARCE QUE...
› Sur PC, les textures des décors et des personnages seront de bien meilleure qualité › La version PC ne sera pas un bête portage non optimisé › Certains menus ou interfaces ont nettement gagné en clarté

MASS EFFECT

Arme de destruction massive en vue.

Au mois de mai, la Xbox aura essuyé un nouveau camouflet. Ainsi, après l'échec du format HD-DVD, c'est carrément l'un de ses meilleurs titres qui va enfin débarquer sur nos PC. Annoncé tout d'abord en grande pompe sur Xbox, son portage sur PC était l'objet d'une vague rumeur, à peine audible. Et c'est finalement la console de Microsoft qui a profité d'une exclusivité… de très courte durée. Aussi réjouissons-nous, car Bioware rentre au bercail ! Comme sur les machines de salon, il vous faudra incarner l'un des derniers survivants d'une espèce humaine au bord de l'extinction. Qu'il soit homme ou femme, le commandant Shepard sillonnera les galaxies à bord du *Normandy* en quête d'action. Véritable space opéra, *Mass Effect* proposera un scénario aux multiples ramifications où les dialogues auront une importance capitale, avec une multitude de planètes à explorer et des hordes d'ennemis à affronter. Action/RPG oblige, il faudra favoriser autant le relationnel que vos aptitudes au combat. Pour vous épauler au cours des missions, vous devrez toujours faire appel à deux coéquipiers, dont les compétences évolueront parallèlement aux vôtres. Toutefois, contrairement à la version console, il sera dorénavant possible de leur dispenser des ordres de placement, afin que leur soutien balistique soit enfin efficace. Avec une interface d'inventaire repensée pour être plus claire, les développeurs de chez Bioware ont vraiment mis à profit les six mois de décalage pour peaufiner davantage le jeu sur leur plate-forme de prédilection. Ainsi, loin d'être une conversion de bas étage, comme ce fut le cas avec d'autres jeux issus de la console de Microsoft, ce portage tirera pleinement parti des capacités de nos machines. Et ce tant au niveau de la réalisation graphique que du gameplay, qui gagnera en souplesse et favorisera son aspect intuitif. Voilà qui risque fort de faire quelques jaloux parmi les possesseurs de Xbox !

OLIVIER-BRICE THIVET

À RETENIR
Éditeur EA
Développeur Bioware
Sortie prévue
Mai 2008

En cas d'atmosphère orageuse, le port du casque devient obligatoire.

Loin de faire dans la dentelle, les gunfights bourrins seront toujours à l'ordre du jour.

Il va falloir sortir le grand jeu si vous voulez vraiment séduire cette bleutée fatale.

Du muscle ou de la gonflette ?

Age of Conan Hyborian Adventures

SORTIE MAI 2008

Si votre connaissance de *Conan le Barbare* se limite au film avec Schwarzie, sans doute vous rappelez-vous cette scène où l'on voit M. Muscles assis sur un trône… Roi « de ses propres mains », tel est le destin du personnage créé par Robert E. Howard dans les années 1930. En l'occurrence, Conan se hisse sur le trône d'Aquilonie, le plus prospère et sans doute le plus évolué des royaumes hyboréens. Peu importe ce qu'il fera une fois la couronne vissée sur son crâne, car c'est à vous de prendre le relais dans *Age of Conan*. En effet, si ce MMORPG s'inspire directement de l'univers du célèbre barbare, ce dernier n'y apparaît qu'en filigrane. Les Norvégiens de Funcom ont tout mis en œuvre pour que le joueur devienne le héros de ce passé lointain, à l'aube de la civilisation. C'est le constat établi lors du test de la version bêta du jeu, dont la sortie est, officiellement, toujours prévue pour le mois de mai. Les vingt premiers niveaux d'expérience ont été scénarisés avec ce qu'il faut de cinématiques, quêtes personnalisées et passages obligatoires, donnant l'impression d'être dans un jeu solo. La création et la personnalisation du héros permettent au joueur de donner naissance à un personnage unique. Rarement un jeu a laissé autant de liberté dans l'apparence de son perso. Puis vient le choix de la race – Aquilonien, Cimmérien ou Stygien –, à laquelle s'ajoutent les classes. Toutefois, à ce stade du développement, plusieurs d'entre elles sont passées à la trappe : on ne compte que neuf rescapées, et encore… Certaines sont tout bonnement inaccessibles en fonction de votre origine. Du coup, pas de magiciens (Nécromanciens, Hérault de Xotli…) hors de Stygie, pas de chaman ours chez les Aquiloniens, etc. Le jeu reprend la structure habituelle des MMO avec son cortège de quêtes, de combats et de collectes de points d'expérience ou de trésors.

Plus de sang, moins de kikoolol

EN BREF
Un MMORPG dans l'univers de *Conan le Barbare*, plus proche des romans que des films.

Le roi Conan vit au sommet de ce château. Il sera possible de l'apercevoir.

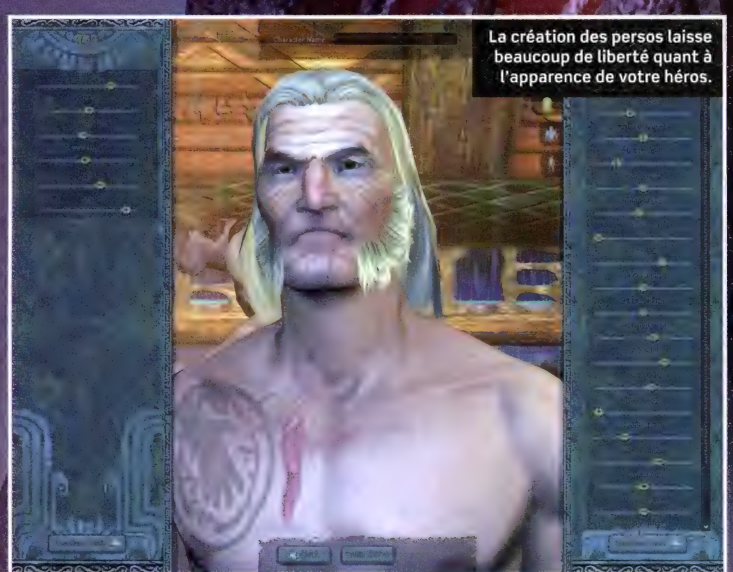
Les tavernes sont souvent pleines de surprises. Celle-ci abrite un ring !

Le jeu est divisé en zones, séparées par des écrans de chargement. C'est le prix du moteur graphique !

À défaut d'être originales, les quêtes de Conan évitent de tomber dans le piège du « Va me livrer ça là-bas », sponsorisé par la Poste ou l'élimination à répétition de sangliers par demi-douzaines. Une grande partie du jeu peut se dérouler en solo et les instances sont nombreuses. Funcom a exploité au mieux l'atmosphère des romans d'Howard et les fans jubileront d'y retrouver quelques éléments notables comme les Pictes, les Némédiens et autres temples de Mitra. Le studio nous avait promis un jeu mature, pour joueurs de 18 ans et plus. C'est effectivement le cas. Il y a plus de sang, de chair et d'insultes dans les trois premières heures d'*AoC* que vous n'en verrez jamais dans *World of Warcraft* ! Dès votre première quête, la jeune demoiselle que vous sauvez révèle vivre de ses charmes… Vous croisez ensuite des esclavagistes et autres personnages peu recommandables, évoluant dans un univers de sang et de testostérone. Soyons clairs : *Age of Conan* n'a rien du clone ou du substitut de *WoW* ! Si c'est ce que vous attendez, gare aux désillusions ! L'une des grandes originalités du jeu réside dans son système de combat, qui a évolué entre les intentions et la réalisation, en étant amplement simplifié.

AGE OF CONAN

Désormais, votre personnage peut frapper dans trois directions : gauche, centre ou droite. Selon sa classe et son niveau, il a accès à différents combos et autres coups spéciaux qui se déclenchent en enchaînant certaines attaques. Ainsi, le tourbillon d'acier survient après avoir enchaîné une attaque



La création des persos laisse beaucoup de liberté quant à l'apparence de votre héros.

centrale, une attaque à gauche et une à droite. Fondamentalement, ce principe de combos s'apparente plus ou moins aux attaques spéciales des autres MMO. Le fait de devoir accomplir les mouvements ajoute un petit plus, en terme d'implication, mais gageons que des petits malins programmeront des macros pour tout faire en un clic ou en une touche. Quoi qu'il en soit, les combats sont nerveux, sanglants et assez tactiques. Comme vous pouvez frapper plusieurs adversaires en même temps, il est primordial de bien se positionner et de bouger durant un affrontement. Ajoutez à cela l'utilisation possible de boucliers, les esquives et les « fatalités », des attaques critiques qui permettent de décapiter ou d'éventrer un adversaire en un seul coup,

Les rues sont rarement désertes, mais les allées et venues des passants restent robotiques.

et vous obtenez des combats plutôt plaisants. Idéal pour vraiment se plonger dans l'atmosphère barbare de ce cher Conan. Pour le moment, *Age of Conan* s'avère plutôt attrayant, malgré les bugs, qui pullulent, et les améliorations à apporter. Et même s'il ne s'agit que d'une bêta, on peut d'ores et déjà affirmer qu'une configuration musclée sera nécessaire pour profiter pleinement de ce jeu et de ses qualités graphiques. Funcom va également devoir soigner son interface et la prise en main du joueur, car son jeu demeure assez austère. En outre, les menus minuscules, dans des teintes grises, ne sont guère séduisants. Dans le même ordre d'idée, les équipements et les sorts de classes des magiciens nous ont laissé sur notre faim, car ils manquent de diversité. Alors, *Age of Conan* sera-t-il prêt pour le 20 mai ? A priori oui, mais les développeurs de chez Funcom risquent d'avoir de gros cernes sous les yeux s'ils veulent que tout soit parfait. Il est plus que probable que le jeu nécessite quelques patchs postérieurs à sa sortie pour tourner à plein régime. Mais rassurez-vous, il devrait déjà valoir largement le coup à l'ouverture des serveurs.

Beaucoup d'aspects encore en chantier

GHISLAIN MASSON & J.-P. ABIDAL

À RETENIR

Éditeur Eidos
Développeur Funcom
Site www.ageofconan.com
Le potentiel est gigantesque, mais ce sera dur d'être prêt en mai.

Les briefings de quêtes et autres dialogues se font via des cinématiques et des QCM. Classe !

Les aventuriers de la brique perdue.

LEGO Indiana Jones

SORTIE JUIN 2008

EN BREF
Il ne fait aucun doute que *LEGO Indiana Jones* sera un grand succès de la série.

Alors que le quatrième volume des aventures du célèbre Professeur Jones verra le jour dans les salles obscures en juin prochain, voilà de quoi vous donner envie de replonger dans l'univers de la trilogie. Après l'excellente série des *LEGO Star Wars*, c'est au tour de l'archéologue le plus casse-cou de la profession d'être converti en briques. Si le premier était déjà bien drôle, *Indiana Jones* l'est encore plus, son univers s'y prêtant à merveille. Même équipe, même concept, mais avec un tout nouveau moteur de jeu qui améliore les graphismes, et les animations. L'humour, quant à lui, est omniprésent, et on se laisse surprendre par les remakes tordus des scènes les plus célèbres de *l'Arche Perdue*, du *Temple Maudit* ou de *la Dernière Croisade*. Tout comme dans ses aventures, Indiana n'est jamais seul, puisqu'un, voire deux acolytes vous tiendront compagnie. Bien plus que de simples faire-valoir, les soixante personnages secondaires (tout de même) auront un vrai rôle à tenir. Par rapport à *LEGO Star Wars*, le gameplay est différent et l'on troque les très nombreux combats pour plus d'énigmes, soit environ 80 % du jeu. Certes, Indy et son fouet font une paire capable d'accomplir de grandes choses, mais il leur faudra l'aide de Demi-Lune pour crapahuter dans certains passages étroits et de Marion pour sauter plus haut et récupérer le médaillon bourdon de rat, etc. Comme dans les autres jeux, vous ne pourrez obtenir tous les bonus cachés au premier passage et vous devrez recommencer les niveaux avec certains personnages que vous aurez débloqués. Pour le reste, vous retrouverez les éléments qui font le succès de la série : une prise en main facile et accessible pour tous, des cinématiques absolument délirantes et beaucoup d'objets à assembler, à détruire, à réassembler… Si la résolution d'une énigme devient problématique et freine votre progression, une aide apparaîtra pour vous mettre sur la voie. Et si vous restez désespérément bloqué, c'est votre compagnon qui se chargera de vous montrer la sortie ! Le but n'est pas de rendre le jeu trop facile, mais simplement de laisser la possibilité aux enfants de s'amuser. Dans la même veine, si vous mourez – bien qu'il n'y ait jamais de game over – lors d'un passage délicat, plutôt que de le recommencer dix fois, une cinématique prendra le relais, proposant une solution alternative pour vous sortir de ce mauvais pas. Pratique, mais vous passerez à côté de tous les bonus présents dans le passage. L'idée étant de satisfaire le plus grand nombre. Nous avons essayé le jeu dans une version encore jeune, pour cette raison les graphismes et animations semblaient encore très perfectibles. Toutefois, on reconnaît le style épuré de la série qui possède un certain charme… Voire, un charme certain ! Quoi qu'il en soit, le plaisir de jeu et l'humour, eux, étaient déjà très en avance sur le développement et nous attendons avec une impatience non dissimulée une version test pour pouvoir revivre intégralement la trilogie qui a donné ses lettres de noblesse au mot « aventure » !

NICOLAS MANZIN

> Indiana Jones se prête bien à l'univers et l'humour LEGO

À RETENIR

Éditeur LucasArts Entertainment
Développeur Traveller's Tales
Site lucasarts.com/games/legoindianajones
Vous n'êtes pas obligé d'acheter un fouet et un chapeau en cuir, mais franchement, ça aide à se glisser dans la peau du personnage.

Si une scène vous pose trop de problèmes, une animation prendra le relais et vous proposera une solution alternative.

Véritable couteau suisse en croûte de cuir, le fouet sera à la fois votre outil et votre arme de prédilection.

Votre acolyte pourra effectuer certaines actions indispensables à votre progression.

Vous revivrez les plus grandes scènes de la trilogie à la sauce LEGO.

FIFA 09 a droit à son prologue.

UEFA Euro 2008

SORTIE AVRIL 2008

La vue des corners a légèrement été modifiée. Il est maintenant beaucoup plus simple de réussir un bon centre.

EN BREF
Jamais un succédané de *FIFA* n'aura été aussi abouti en matière de gameplay.

Comment, vous êtes surpris ? Vous ne saviez pas qu'Electronic Arts avait pour habitude de profiter des grandes compétitions de football pour sortir un épisode supplémentaire de ses *FIFA* ? *UEFA* en l'occurrence, puisque le titre couvre l'Euro 2008 organisé par la fédération continentale en juin en Autriche et en Suisse. Habituellement, les opus sacrifiés sur l'autel commercial comme cet *UEFA Euro 2008* ne sont guère plébiscités par la critique. La raison est simple : le contenu est réduit par rapport à un jeu classique. Pas de clubs au menu, seules les sélections nationales concernées sont présentes, ce qui nous ramène, dans ce cas précis, à un total de cinquante-deux équipes. Évidemment, cela fait peu, surtout au prix fort ! Toutefois, contrairement à ses prédécesseurs, le jeu ne se contente pas de reprendre la recette du précédent *FIFA* à la lettre. Il l'améliore nettement, peaufinant son gameplay avec les premières évolutions de l'itération 09. En ce sens, *UEFA Euro 2008* se place comme un avant-goût prometteur du prochain *FIFA 09* et de fait, mérite plus d'intérêt qu'une vulgaire série B. On appréciera à sa juste valeur le nouveau mode de jeu Deviens capitaine – qui marque encore une fois la volonté du développeur de promouvoir l'originalité –, mais les aficionados focaliseront plutôt leur attention sur les nouveautés en matière de gameplay. En ce sens,

on remarque d'emblée que les matchs ont gagné en vitesse et en dynamisme : les contrôles semblent plus réactifs et les accélérations plus énergiques. Améliorations qui, associées aux nouvelles animations, accentuent largement la fluidité de l'ensemble. Par ailleurs, dans cette optique réaliste, EA a intégré de petites cinématiques dans le cours du jeu. Un gros plan par-ci, pour souligner la déception d'un joueur qui a raté le cadre ; un zoom par-là, afin d'insister sur le coup de gueule d'un entraîneur… Les rencontres gagnent indéniablement en crédibilité.

> Le jeu se place comme un avant-goût prometteur de *FIFA 09*

Surtout que les hommes en noir sont finalement représentés sur le terrain et qu'ils peuvent siffler avec plus de pertinence. De fait, les contacts physiques sont désormais bien mieux gérés. Ajoutons à cela des gardiens qui ont repris du poil de la bête, ainsi que l'arrivée de jauges pour mieux doser ses passes, ses têtes et ses centres, et vous aurez un panel relativement représentatif des nouveautés qu'apportera cet *UEFA Euro 2008*. Seul bémol, et pas des moindres, le titre restera honteusement hideux sur PC, car il ne bénéficiera toujours pas du moteur graphique next-gen employé pour les versions PS3 et Xbox…

ALEXANDRE CORTONA

À RETENIR
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Sports
Site www.electronicarts.fr/games/13622
Un contenu allégé mais un gameplay amélioré, cet *UEFA* ne se moque pas du monde.

ASUS Carte mère P5E3 Premium/Wifi-AP @n

80,23% d'économies d'énergie
pour l'alimentation du processeur !

Technologie exclusive ASUS EPU : pour une informatique « verte »

L'ASUS P5E3 Premium/Wifi-AP @n est une carte mère résolument différente. Equipée du tout dernier chipset Intel X48, elle offre une multitude d'options d'overclocking dans le BIOS pour réaliser de nouveaux records d'overclocking.
La technologie novatrice ASUS EPU, quant à elle, offre un contrôle total et en temps réel afin d'atteindre le meilleur niveau d'efficacité énergétique possible débouchant sur des économies d'énergie impressionnantes.
Une réduction de 80,23 % de la consommation électrique du processeur lorsque le PC exploite des programmes à faible intensité.
Profitez ainsi de technologies performantes au service d'une planète plus verte !

Attirez l'attention du perso : faites réfléchir le faisceau de lumière sur plusieurs surfaces !

Que peut-il bien y avoir sous la hache ? Des taches de sang ou de vin rouge ?

L'aventure qui venait du froid.

Le Pic Rouge

Bonne nouvelle ! L'hiver s'achève à peine et vous voilà obligé de rechausser vos Moon Boots et d'enfiler votre bonnet le plus chaud. Vous allez renouer avec les cimes des Alpes enneigées ! Non pas pour d'enivrantes descentes en snowboard à tombeau ouvert, mais plutôt pour une escalade vers les sommets de la peur… Sobrement intitulé *le Pic Rouge*, ce jeu d'aventure édité par Anuman Interactive vous proposera de vivre des vacances plutôt agitées. Derrière ce titre énigmatique, qui est bien loin d'annoncer la couleur, se cache l'adaptation vidéo ludique d'un roman russe intitulé *l'Auberge de l'alpiniste mort*. Écrit par les désormais « très en vogue » frères Strougatski, c'est le troisième de leurs récits à être adapté en jeu sur nos PC. Il ne fait aucun doute que leurs écrits se prêtent plus facilement au genre quelque peu « figé » du point & click. Développé par les Ukrainiens d'Electronic Paradise, *le Pic Rouge* promet d'emblée une aventure qui vous maintiendra en haleine pendant plus d'une vingtaine d'heures. Durant ce laps de temps, vous vivrez l'existence trépidante d'un inspecteur de la brigade financière, parti dans les Alpes autrichiennes pour se « reposer et draguer des filles ». Loin de proposer un séjour touristique digne d'un « Leisure Suit Larry », les congés de Peter Glebski tournent vite au vinaigre lorsqu'un meurtre est commis sur son lieu de villégiature. Le jeune policier devra bien vite troquer son cocktail *Sex on the Snow* contre un flair infaillible pour élucider sa première enquête criminelle. Mais, allant de Charybde en Scylla, la quinzaine d'occupants du chalet se retrouvera isolée à cause d'une énorme coulée de neige. Débutera alors un huis clos angoissant, où il vous faudra démasquer le meurtrier avant qu'il ne fasse d'autres victimes. Mêlant les genres du policier et du surnaturel, *le Pic Rouge* garantit d'ores et déjà des heures de suspense insoutenable, dans une atmosphère lourde et pesante.

Débutera alors un huis clos angoissant

Néanmoins, avec une classification +12, le jeu ne devrait pas tomber dans la facilité en tournant au bain de sang. Point & click oblige, il fera la part belle à l'exploration et à l'observation, en vous faisant crapahuter dans plus de cent vingt lieux différents en quête d'indices. Des caves humides aux salons feutrés, en passant par les jardins d'hiver, l'immersion promet d'être totale, dans des décors inspirés des séries B des années 1950. Doté d'une réalisation graphique qui intégrera des persos en full 3D dans des décors en 2D (comme *Resident Evil*, le premier), l'environnement aura au moins le mérite d'être clair et détaillé. Côté son, vos oreilles ne seront pas en reste et votre sound blaster ne se tournera pas les pouces. Ainsi, le jeu totalisera plus de quatre heures de dialogues doublés en français, et proposera une bande originale aux styles de compositions très variées. Additionnant également deux nouvelles fins à celle du roman, *le Pic Rouge* devrait intéresser aussi bien les fans des frères Strougatski que les grands amateurs de jeux d'aventure, la vraie !

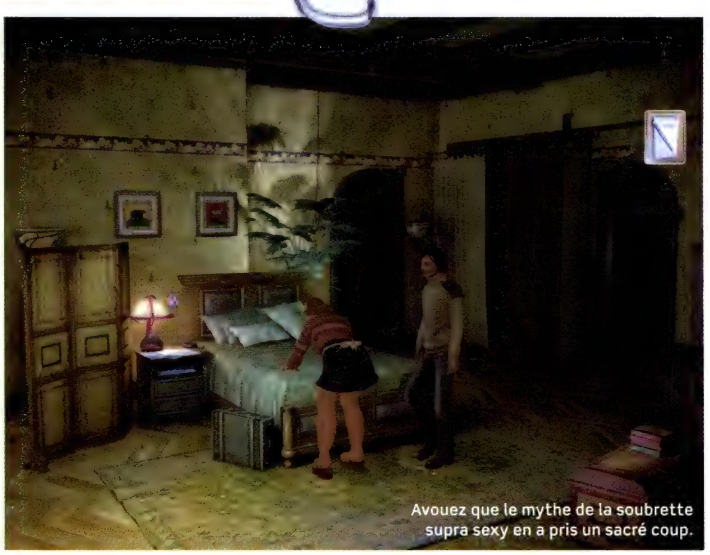
OLIVIER-BRICE THIVET

SORTIE 29 AVRIL 2008

EN BREF
Du point & click, des heures d'exploration et une ambiance feutrée assez pesante.

À RETENIR
Éditeur Anuman
Développeur Electronic Paradise
Site http://ep.com.ua
Incarnez un inspecteur de la brigade financière, jeune et maladroit.

Admirez la décoration imposante, mais totalement kitsch, digne d'une série B.



Avouez que le mythe de la soubrette supra sexy en a pris un sacré coup.

Les cinématiques sont esthétiquement très appréciables. On se tait et on admire.

La fenêtre en haut à droite de l'écran nous montre la pièce adjacente, accessible en cliquant.

Mondra Diamond possède de sérieux atouts. Restera-t-elle une simple amie jusqu'à la fin de l'histoire ?...

SORTIE JUIN 2008

Histoire d'un immortel non-violent.

Perry Rhodan

N'en déplaise à certains nerds, la plus grande saga de science-fiction n'est pas américaine, mais européenne… Pire, allemande ! Car c'est outre-Rhin que sévit depuis 1961 le plus âgé des héros de l'espace, Perry Rhodan ! Au rythme d'une parution par semaine, la collection dépassera bientôt les 2 500 fascicules. Un record qui s'explique autant par le succès monumental de la série en Allemagne que par la longévité du héros lui-même, puisque Perry Rhodan est, rapidement et littéralement, devenu immortel. Rangez votre épée, notre homme, après de 3 000 ans de carrière en tant que « leader terranien », n'use de la force qu'en de (très) rares occasions, lui préférant nettement la ruse d'un Ulysse ou la force de persuasion d'un Socrate.

EN BREF

Pour les premiers pas de Perry Rhodan dans un jeu vidéo, les attentes sont grandes.

On ne sera donc pas surpris que ses premières péripéties vidéoludiques soient déclinées sous le format de l'aventure et, plus précisément, sur le modèle très tendance du point & click… Le principe peut paraître un poil poussiéreux, comparé à l'univers futuriste du jeu, mais une fois l'ambiance et le contexte posés, on oublie bien vite la valse de sabres laser pour succomber au charme du scénario, bien construit. Il faut dire que Perry n'a pas du tout apprécié que l'on kidnappe sa meilleure amie. Il met donc un point d'honneur à enquêter lui-même sur l'affaire, et tous les moyens sont bons pour parvenir à ses fins : même s'il faut duper les gardes qui lui barrent la route, s'introduire dans l'ordinateur personnel d'un ami ou fouiller le bureau de la disparue à la recherche d'indices, rien ne l'arrête… ou presque ! Car en bon jeu d'aventure qui se respecte, le titre ne manque pas de portes fermées, de codes indéchiffrables et d'objets à récolter. Du classique en somme, même si les décors – très beaux, mais trop épurés pour le genre – facilitent non seulement l'accès aux items, mais également la résolution d'énigmes. En ce sens, on ressent une certaine frustration face à la simplicité des casse-tête, même si ceux-ci parviennent tout de même à nous ralentir, quand, obnubilé par leur résolution, on omet d'aller explorer les chambres voisines. Cela étant, le jeu n'hésite pas à nous guider autoritairement vers la prochaine étape, en nous imposant de nombreuses cut-scenes et cinématiques plutôt immersives. Si les premières se contentent de faire leur boulot d'interludes assez sobrement, les secondes ajoutent un cachet indéniable à l'atmosphère par une mise en scène soignée – alternant des plans tantôt énergiques, tantôt lents. Signalons par ailleurs le brillant travail des développeurs pour le soin apporté au graphisme : par le biais d'ombres en temps réel et divers effets dynamiques (fumées, lumières…), l'univers devient très crédible. La moindre des choses quand il s'agit d'honorer un mythe comme celui de Perry Rhodan.

On succombe au charme du scénario, bien construit

ALEXANDRE CORTONA

À RETENIR

Éditeur Koch Media
Développeur BrainGame Publishing
Site www.perry-rhodan-game.de/index.php?lang=fr
Un jeu d'aventure classique qui séduira par son scénario et ses graphismes.

Ça va crisser dans les chaumières !

Race Driver GRID

SORTIE JUIN 2008

Si on vous dit Codemasters, *Colin McRae : DIRT* et son moteur graphique Néon, ça vous rappelle quelque chose ? Un simple coup d'œil sur les images tirées de *Race Driver : GRID* devraient suffire à vous aiguiller. Tout comme la célèbre licence de jeux de rallye, *GRID* bénéficie du même traitement graphique, ce qui n'est guère surprenant étant donné que les deux jeux sont sortis du même studio. Quant à savoir si le résultat final sera du même acabit sur PC, la question va encore rester en suspens avec cette version finalisée à 80 %. Mais l'aperçu que nous avons eu du jeu se révèle très prometteur. « Magnifique » est également le premier qualificatif qui vient à l'esprit lorsqu'il s'agit d'évoquer *GRID*. De la modélisation des voitures aux décors extérieurs, en passant par les effets de flare et la texture du bitume, aucun détail n'a été laissé au hasard par l'équipe de développement de Codemasters. Les premiers tours de piste sont clairement prétextes à admirer la plastique des véhicules. Au niveau sonore, ce n'est pas mal non plus. Les changements de vitesse et les ronflements des moteurs sont criants d'authenticité. Quelques coups de freins plus tard, *GRID* nous en dit un peu plus long sur son gameplay. Le jeu se situe à mi-chemin entre arcade et simulation, un compromis déjà éprouvé dans *DIRT*. En fait, il semble que le joueur aura lui-même le choix d'adapter comme bon lui semble son style de conduite. Sur la version testée, deux modes de jeu (Monde de Grid, Carrière) étaient présents. Dans le premier, vous devrez courir sous les couleurs d'écuries huppées et remplir vos objectifs. L'argent amassé vous permettra de fonder votre propre équipe. Le second mode se veut plus classique, avec une batterie de permis à passer et une série de circuits à débloquer. Différentes disciplines seront au menu (Touring Car, Club GT, Monoplace) et chacune sera associée à un pays. Aussi, ne soyez pas étonné de devoir filer sur les docks du port de Tokyo pour vous adonner aux joies du drift. Le challenge proposé par *GRID* semble égal à sa durée de vie, comprenez par-là que les courses seront nombreuses et très difficiles à remporter. Une bonne connaissance des circuits sera nécessaire tant le jeu ne tolère pas le moindre faux pas. Pour corser le tout, sachez que l'IA se révélera particulièrement agressive. À défaut de toujours bien conduire, comme nous avons pu le constater lors de cette version preview, l'adversaire cherchera par tous les moyens à refaire son retard, quitte à vous envoyer dans le décor. Il vous faudra donc rester sur le qui-vive, anticiper les erreurs adverses tout en conservant un œil sur le tracé de la piste. Pas facile, d'autant que vous devrez surveiller les dégâts de votre véhicule. La gestion des collisions étant la même que pour *DIRT*, des accrochages successifs auront vite fait de transformer votre bolide en épave et compromettront sérieusement vos chances de franchir la ligne d'arrivée. Les développeurs souhaitaient que les parties de *GRID* ne se ressemblent pas. Sur ce que nous avons pu voir, force est de constater que leur souhait est en passe d'être exaucé. Reste désormais à savoir si les 20 % restants seront de la même veine.

ALIX DULAC

> Magnifique, c'est le mot pour évoquer *GRID*

EN BREF
Un jeu de courses dans la lignée de *DIRT* avec un gameplay beaucoup plus réactif.

À RETENIR
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Site www.racedrivergrid.com
Un jeu plutôt arcade, mais graphiquement réaliste.

De nuit, le rendu du bitume et les effets de lumière sont tout simplement magnifiques.

Le moteur Néon a encore fait des ravages. Jugez plutôt.

Quoi ma caisse ? Qu'est-ce qu'elle a ma caisse ?

La maîtrise du drift sera indispensable pour espérer quitter glorieusement le Japon.

Les effets de flou autour du véhicule accentuent la sensation de vitesse.

DOSSIER

StarCraft II

Premier contact avec les Zergs : seul *StarCraft* pouvait faire aussi bien que *StarCraft* !

GHISLAIN MASSON

Rien ne prédestinait Irvine, cette petite localité perdue dans l'Orange County, à faire parler d'elle. Pourtant, cette bourgade californienne est l'une des villes les plus importantes du monde du jeu vidéo sur PC, et pour cause : c'est là que s'est installé Blizzard Entertainment.

Le passage à la 3D se fait au bénéfice du spectacle !

Les créateurs de *Warcraft*, *WoW* et *Diablo* nous ont ouvert leurs portes pour nous présenter en détail leur prochain hit, *StarCraft II*, suite d'un des RTS les plus mémorables de tous les temps. Dix ans s'étant écoulés depuis le premier opus, un petit rappel des faits s'impose. *StarCraft* est un jeu de stratégie en temps réel se déroulant dans un univers futuriste où trois races très différentes s'opposent. D'un côté, les Terrans, des descendants des humains plutôt portés sur la technologie façon space-marine et gros tanks de combat. De l'autre, les Protoss, une race très évoluée et mystique, à mi-chemin entre des elfes de l'espace et des robots. Enfin, il y a les Zergs, une race organique qui n'est pas sans rappeler les insectes de *Starship Troopers*, aux allures d'aliens des films éponymes. Le jeu reposait sur le très bon équilibre entre ces trois factions, au service d'un gameplay presque parfait avec construction de bases, collecte de ressources (le minerai et le gaz) et une tripotée d'unités aux pouvoirs tous plus cools les uns que les autres. Sur le fond, pas de grands changements en vue pour cette suite qui reprend la même formule et les mêmes acteurs. L'histoire se déroule quatre ans plus tard, après la retraite des Zergs, partis… évoluer. Pour le moment, Blizzard reste assez discret sur le scénario. Tout au plus sait-on que la campagne solo devrait prendre un tournant assez original, puisqu'elle ne sera pas totalement linéaire. Il faudra y choisir ses missions, son noyau dur d'unités et les technologies disponibles pour chaque niveau. Sur les conséquences de ces choix ou leur mise en place, nous n'en apprendrons pas plus. Comme souvent avec la communication du studio, c'est chaque chose en son temps… Et là, c'était celui des Zergs ! Pratiquement un an après les premières infos sur le jeu, la troisième race, pour certains la plus plaisante, a enfin été dévoilée. Et de quelle manière ! Car non seulement nous avons eu le droit à une séance

Les Zergs en vedette

Dix ans après le premier volet, chaque faction a droit à un bon ravalement.

Les Zergs étaient les vedettes de cette session de découverte chez Blizzard.

Plus que jamais, les Zergs font figure d'infection.

détaillée expliquant ses forces et faiblesses, mais nous avons aussi pu tester la bête. Deux jours entiers consacrés à jouer à *StarCraft II* en Lan contre nos collègues du monde entier. Dès les premières minutes de jeu, une curieuse impression vous gagne. Celle d'un voyage à rebours dans le temps, en 1998… Le rythme de jeu assez rapide, l'obligation d'être partout, de faire attention au moindre détail et d'utiliser au mieux les capacités spéciales de ses troupes est la même que dans *StarCraft I*. C'est un peu comme si vous étiez devant le même jeu, en mieux : plus joli, mais aussi plus réactif et plus ergonomique. Dix ans ont passé et Blizzard sait bien qu'il ne faut pas ignorer un nouveau public, autre que

Les Zergs sont efficaces en rush, mais deviennent aussi difficiles à attaquer.

celui qui a conservé la flamme *StarCraft* à grands coups de compétitions d'e-sport. L'interface a donc progressé et permet de regrouper davantage d'unités d'un seul coup, tout en étant très lisible et discrète. La version que nous avons eue entre les mains était une « pré-alpha » et pourtant… Certains jeux dans le commerce sont bien moins achevés que ce *StarCraft II* en chantier. Pratiquement aucun crash, peu de bugs, si ce n'est dans le pathfinding et une fluidité assez exemplaire, même lorsque beaucoup d'unités s'activent à l'écran. À croire que chez Blizzard, l'alpha et la béta servent surtout à régler l'équilibre des camps et l'intelligence artificielle. Là où beaucoup de leurs concurrents miseraient sur la surenchère via un moteur graphique tape-à-l'œil ou une profusion d'unités et autres pouvoirs, Blizzard nourrit des ambitions « techniques » plus modestes. Le moteur graphique utilisé a beau être tout nouveau, le jeu vise des configurations moyennes, afin de s'adresser à un large public. Ce qui n'empêche pas *StarCraft II* d'atteindre une qualité graphique remarquable. Mais comme ce fut le cas pour *World of Warcraft*, la direction artistique et la cohérence visuelle compensent le manque de polygones. Les explosions, effets lumineux et autres nuages de particules abondent, les unités se multiplient, les batailles s'étendent, tant sous que sur le sol et dans les airs, et pourtant, *StarCraft II* reste parfaitement fluide sur des machines qui ne nous ont pas semblé hors de prix. *StarCraft II* va bien au-delà du simple remake. Si, dans l'esprit, il s'agit bien d'un jeu du XX^{e} siècle, il bénéficie aussi des moyens du XXI^{e} : davantage de puissance graphique, d'intelligence artificielle et de mémoire. Tout ce qu'il faut pour fournir un jeu plus beau, mais aussi plus complexe et plus profond que son prédécesseur. Blizzard a ainsi essayé de creuser davantage le sillon du premier *StarCraft* en améliorant ce qui pouvait l'être… Vous avez aimé le fait que chaque faction se joue différemment des autres ? Vous allez adorer les Protoss, Zergs et Terrans nouvelle génération, encore plus singuliers que leurs ancêtres !

Un jeu du XX^{e} siècle à la mode du XXI^{e}

Les Protoss ont toujours de belles unités très spectaculaires.

Beaucoup de parties vont se jouer dans les airs.

Une flotte de cuirassés Terrans peut faire mal... très mal.

Les Protoss rappellent les extraterrestres de *la Guerre des Mondes* combinés à des elfes.

Un décor plus influent

Pour chaque faction, comptez près de cinquante pour cent de nouvelles unités, et même les anciennes reviennent totalement métamorphosées d'un jeu à l'autre. Tout n'est pas encore définitif, mais quelques tendances lourdes se dégagent. Les Terrans, dont la stratégie guerrière restait assez défensive, ont évolué dans cette optique, mais avec plus de mobilité. Plusieurs de leurs bâtiments peuvent se déplacer, ce qui les transforme en machine de guerre inéluctable qui, une fois bien installée, peut se mettre en route et tout ravager sur son passage. Les Protoss ont des unités aussi chères qu'efficaces. Avec leur vaisseau mère et leur Carrier, ils peuvent s'assurer la domination aérienne dans une partie, tout en gardant une certaine majesté. Quant aux Zergs, c'étaient les vedettes de ces journées *StarCraft*. Leur mode de vie qui s'apparente à une ruche a été exacerbé, notamment via leur nouvelle reine, une « super unité » défendant son nid. Ils peuvent aussi compter sur diverses substances qui corrompent, infectent et éliminent leurs adversaires. Le studio a également retravaillé sa façon de concevoir les cartes. S'il ne faut pas s'attendre à des environnements bien plus grands que dans le premier opus, les rebondissements et les surprises devraient être plus nombreux. En effet, les terrains sont dorénavant en vraie 3D. Cela signifie que vous pouvez intégrer les particularités du relief dans vos stratégies. Une colline peut ainsi bloquer une ligne de vue ou accroître légèrement la portée d'une unité à distance. Mieux, certains éléments deviennent des objectifs à part entière, vous forçant à investir la carte et à la contrôler avant vos adversaires. Ainsi, il arrive de trouver des tours d'observation abandonnées. Une fois que vos soldats s'y sont installés, vous levez une part importante du brouillard de guerre de la carte, mais vos adversaires sont au courant de votre présence en ces lieux. De la même façon, il existe des champs de minerai doré, plus efficace et donc plus convoité.

L'exploration et la conquête du terrain sont devenues déterminantes.

Autant dire que leur exploitation ne peut se faire que sous bonne garde. Enfin, pour pouvoir progresser sur une carte, il faut parfois s'ouvrir un passage. Certaines portions sont obstruées par des éboulis ou des barricades de détritus. Pour en venir à bout, une certaine puissance de feu est nécessaire. À moins, bien entendu, de passer par-dessus avec des unités volantes ou bondissantes. Après tout, dans *StarCraft II*, vous n'êtes pas confiné au plancher des vaches et rien n'empêche Blizzard d'ajouter quelques surprises de cet acabit, d'ici la version finale. En l'état, *StarCraft II* a tout d'une énorme bombe. C'est surtout un rappel à tous les développeurs de RTS de par le monde : le patron, c'est Blizzard ! Et là, le patron est bien parti pour reprendre les choses en main. En attendant la sortie du jeu (sans doute avant la fin de l'année), nous vous proposons dans les pages suivantes un aperçu des forces en présence…

Les unités Thor des Terrans ont une puissance de feu impressionnante.

LES ZERGS
L'AUTRE CAUCHEMAR DE DARWIN

Les quatre ans qui séparent l'histoire du premier *StarCraft* de sa suite ont permis aux Zergs d'évoluer. Ils reviennent plus singuliers, plus insectoïdes et plus étranges que jamais. Il suffit de voir quels soldats composent leurs armées pour s'en rendre compte.

LA LARVE
À l'origine de tout Zerg, il y a une larve. Une unité inoffensive qui est littéralement pondue par la ruche. Une larve peut être mutée en un type d'unité spécifique selon l'avancement « technologique » du joueur.

LE DRONE
L'ouvrier des Zergs ressemble à une grosse blatte. Les Drones récoltent les ressources et construisent. Plus exactement, le Drone évolue dans le type de bâtiment voulu.

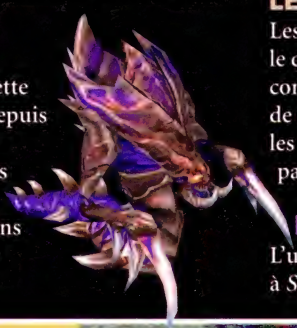
LE ZERGLING
Un classique du premier *StarCraft* repris à l'identique. C'est le guerrier de base, combattant au corps à corps avec une efficacité toute relative. La force des Zerglings repose souvent dans leur rapidité et leur nombre. Ils peuvent être mutés dans une version supérieure, les Banelings.

LE SEIGNEUR (OVERLORD)
Cette unité présente dans le premier opus a été largement revue. L'Overlord sert à « contrôler » votre population. En clair, plus vous en avez, plus grande est votre armée. Cette unité volante est incapable d'attaquer, mais elle peut cracher une substance visqueuse, le slime, sur les bâtiments de production pour les mettre hors service quelques instants. L'Overlord peut aussi déverser du creep, la substance gluante et collante nécessaire aux Zergs pour assurer les fondations de leurs structures et étendre leur base. L'Overlord évolue en Overseer, disposant de capacités similaires, mais doté d'un meilleur champ de vision ainsi que de la capacité à détecter les unités furtives ou se déplaçant sous le sol.

LA REINE
Il y avait des Reines dans *StarCraft I*, mais la version 2008 n'a plus rien à voir. Pour commencer, elle est unique. Vous ne pouvez en recruter qu'une seule à la fois et pour cause : la Reine est un peu la patronne de votre ruche, notamment dès qu'il s'agit de la défendre. C'est tout d'abord une très bonne combattante qui n'a pas son pareil pour embrocher du marine. Elle peut aussi créer des « générateurs » de creep, toujours utile pour étendre la base Zerg. De la même façon, elle peut placer de grosses pustules qui fonctionnent comme des tourelles de défense. La Reine dispose de plusieurs « évolutions », synonymes de capacités supplémentaires, comme celle de s'enterrer dans le sol de sa base pour voyager presque instantanément d'un bâtiment à un autre. Elle peut aussi libérer un essaim de vermine qui vient endommager tout adversaire qui oserait s'aventurer dans son camp. Enfin, la Reine est l'unité de défense absolue puisqu'elle peut momentanément transformer tout bâtiment de votre base en simili tourelle ou régénérer n'importe laquelle des structures Zergs.

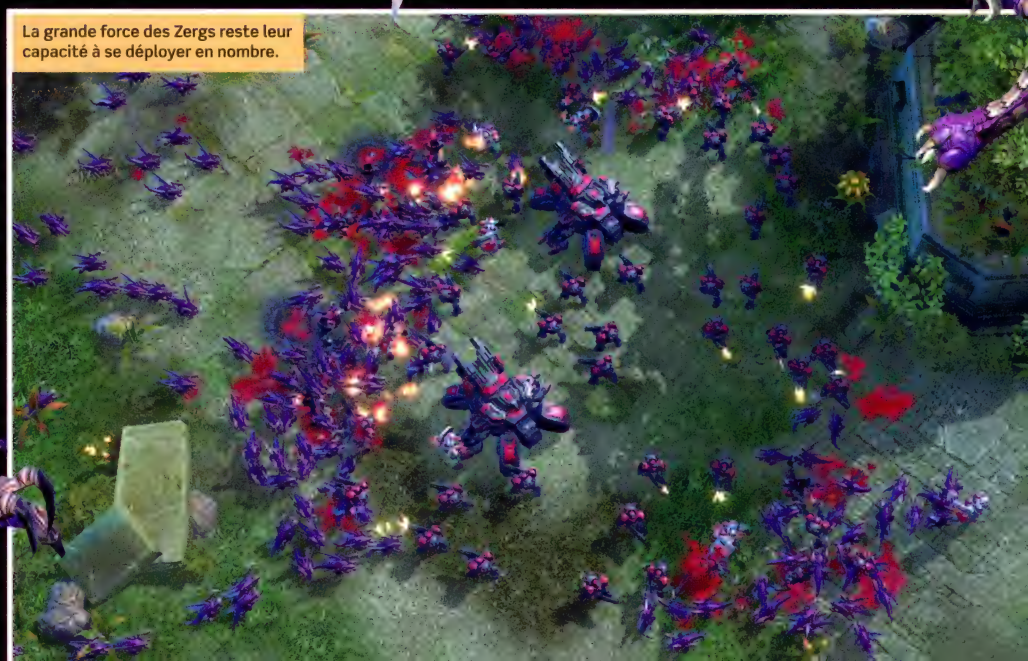
L'aspect « ruche organique » des Zergs a été renforcé.

L'HYDRALISK
À peu de chose près, cette unité n'a pas changé depuis le premier opus. C'est le soldat polyvalent des Zergs capable de tirer à distance au sol ou dans les airs. Il peut évoluer en Lurker.



LE CAFARD (ROACH)
Les Terrans pourraient décrire les Roachs sous le qualificatif « belle saloperie ». Cette unité de combat terrestre dispose de grosses capacités de régénération. À moins de concentrer les attaques sur leur carapace, ils sont particulièrement difficiles à éliminer.

LE MUTALISK
L'unité volante de base des Zergs est identique à *StarCraft I*. Sa principale attaque a la



La grande force des Zergs reste leur capacité à se déployer en nombre.

particularité de rebondir sur ses victimes, touchant du coup plusieurs cibles à chaque coup.

LE BANELING

Dans la famille « jolies saloperies Zergs », voici l'unité kamikaze. Le Baneling se déplace en roulant vers sa cible et explose dans un déluge de bave verte assez destructeur. Utilisée en nombre, cette unité peut anéantir la meilleure des défenses en un rien de temps.

LE SAPPEUR (LURKER)

Vue à l'origine dans *Brood War*, l'extension du premier *StarCraft*, le Lurker est une sorte de super Hydralisk prompt à s'enfouir et se terrer pour mieux percer ses victimes grâce à ses épines souterraines.

LE VER NYDUS (NYDUS WORM)

Une nouveauté de ce second opus qui risque de faire très mal : ce ver creuse des tunnels partout sur la carte. Les armées Zergs peuvent ensuite s'y engouffrer pour se déplacer presque instantanément d'un point à l'autre de la carte.

L'INFESTEUR (INFESTOR)

Amateur de Zergs, préparez-vous à être honni de tous les autres joueurs avec l'Infestor.

Si cette unité de soutien ne dispose pas d'attaques à proprement parler, elle cause des ravages sur le champ de bataille car elle dispose de pouvoirs redoutables. Elle peut ainsi créer un noir essaim (Dark Swarm) qui fonctionne comme un rideau de fumée protégeant vos unités des attaques à distance. L'Infestor propage aussi des maladies qui, lorsqu'elles atteignent un ennemi, lui confèrent une aura capable de contaminer l'ensemble des unités environnantes. Naturellement, l'Infestor peut se déplacer sous la surface du sol, ce qui est très pratique pour infiltrer les défenses de ses adversaires. Cela lui permet d'ailleurs d'utiliser sa capacité la plus spectaculaire : « l'Infestation ». Celle-ci s'exerce sur un bâtiment adverse qui, une fois touché, contamine tous ses occupants. Les marines se comportent plus ou moins comme leurs homologues Terrans, en plus lents mais avec des tentacules du plus bel effet !

LE CORRUPTEUR (CORRUPTOR)

Cette nouvelle unité est spécialisée dans la défense antiaérienne. Il s'agit en effet d'une unité volante qui, au lieu d'attaquer ses ennemis, les corrompt. Ses victimes agissent alors plus ou moins comme des tourelles statiques et se retournent contre leurs petits camarades.

L'ULTRALISK

Chez les Zergs, on n'a pas de tank lourd, mais on a des Ultralisks, c'est encore mieux. À mi-chemin entre le scarabée géant et le mammouth, c'est une unité terrestre lourde, très lourde… aussi résistante que dangereuse.

LE GARDIEN NUÉE (SWARM GUARDIAN)

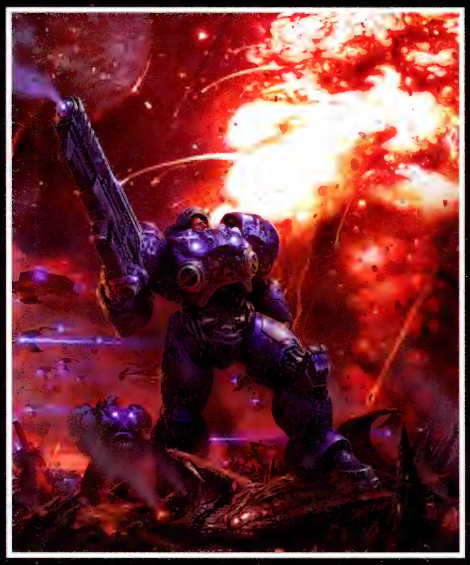
Cette unité remplace le Guardian du *StarCraft* original. C'est une unité volante qui sert avant tout d'engin de siège, grâce à sa capacité d'attaquer lourdement le sol. Il peut aussi générer des Broodlings, sorte de larves très petites mais très méchantes, qui attaquent pendant un bref instant.

NOS IMPRESSIONS

Que c'est bon de retrouver les Zergs ! Les assauts par vagues entières sont toujours aussi efficaces en début de partie, causant de sérieux dommages, et ils tiennent mieux le coup ensuite. Cependant, ils demandent un certain savoir-faire. Utiliser tous les pouvoirs spéciaux des unités et jongler entre un nombre important de créatures, c'est de la gestion de haute volée. La solution de facilité reste quand même de produire des masses d'unités avant de les envoyer sur ses ennemis. Ce n'est pas toujours couronné de succès, mais le fait de commander une centaine de bestioles apporte une certaine satisfaction.
La contamination des casernes est aussi très drôle, avec les marines couverts de tentacules qui frappent à la surprise générale. Jouer Zerg, c'est avant tout se faire des amis !

LES TERRANS
DU SOLIDE MADE IN HUMAN

Si les vedettes du moment sont bien les Zergs, il ne faudra pas négliger leurs adversaires, à commencer par les Terrans, classiques mais bougrement efficaces ! Ils sont toujours très bons en défense, et les Terrans peuvent désormais compter sur un surplus de mobilité et une plus grande adaptabilité.



LE FAUCHEUR

Recrutés chez les criminels, les Faucheurs sont des marines équipés d'armures légères, mais disposant d'un propulseur qui leur permet de sauter sur de courtes distances. Ils peuvent aussi compter sur deux pistolets rapides et des charges explosives à lancer à courte portée.

Les Faucheurs n'ont pas leur pareil pour lancer des raids éclairs au-delà des défenses adverses. Toutefois, leur espérance de vie est assez limitée.

LES FANTÔMES

Le jeu *StarCraft Ghost* est encore dans les limbes, mais les Fantômes font bien partie de l'arsenal Terran. Ces soldats d'élites disposent d'une capacité d'occultation qui les rend invisibles à la plupart des unités. Ils sont également équipés de fusils de snipers mortels à tous les coups, sur tout fantassin adverse. Mais les Fantômes valent surtout par leur capacité à transporter de petites charges atomiques au cœur des bases ennemies, sans se faire repérer.

Un Fantôme équipé d'une charge atomique reste une valeur sûre pour l'emporter.

LES CENTRES DE COMMANDEMENT

Dans le premier *StarCraft*, les Terrans étaient les champions de la défense avec leurs bases renforcées. Les choses évoluent légèrement dans cet opus. Les tourelles et autres bunkers sont toujours là, mais désormais, certains bâtiments sont mobiles. Ils peuvent décoller et voler à faible vitesse vers des cieux plus cléments. Sachant que le centre de commandement peut abriter et fabriquer des VCS (les récolteurs/constructeurs Terrans), les humains peuvent donc déménager leur base ou prospecter de nouveaux territoires assez facilement. Idéal pour rapprocher leurs installations des lignes ennemies. Il est également possible d'upgrader un centre en forteresse planétaire équipée de gros canons suffisants pour maîtriser quelques unités adverses… et raisonnables.

LA TOUR DE DÉTECTION

Dans un jeu où la furtivité peut faire la différence, repérer son adversaire est une condition nécessaire à la survie. Les Terrans peuvent compter sur leurs tours de détection dont l'efficacité est sans égal : ligne de vue accrue, détection des unités furtives et repérage des unités adverses à travers le brouillard de guerre.

LE MÉCHANOÏDE D'ASSAUT LOURD THOR

La rencontre de Goldorak et des orgues de Staline. Le Thor est un robot de combat géant qui sert d'artillerie lourde pendant les combats. Il n'est ni très rapide, ni très résistant, mais il peut raser des bases entières tout en gardant ses distances. À l'usage, il nous a semblé toutefois un peu trop vulnérable, mais cela devrait sans doute changer…

LE VIKING

Les guerres menées contre les Zergs et les Protoss ont poussé les Terrans à ne plus se contenter d'unités spécialisées dans la défense antiaérienne ou dans la défense terrestre. Le Viking est le fruit de cette prise de conscience. Il s'agit d'une unité mécanisée polyvalente, capable aussi bien de combattre au sol que dans les airs.

LE NOMADE

Ce petit aéronef de soutien dispose de capacités très intéressantes dans le cadre de la surveillance et de la défense des installations des Terrans. Ils détectent à la fois les unités furtives et enterrées, ce qui en fait des guetteurs ou des éclaireurs assez utiles. Ils sont également capables de déployer des champs de mines, toujours pratiques pour ralentir une attaque terrestre. Enfin, ils peuvent installer des tourelles automatiques qui feront feu au moindre mouvement suspect.

NOS IMPRESSIONS

Les Terrans sont la race la plus facile à prendre en main. Leurs installations défensives et leur classicisme permettent de bien tenir le coup en début de partie. La suite s'avère plus délicate, car les Terrans nous ont semblé un petit ton en dessous des deux autres races en terme de puissance. Il leur manque sans doute une « super unité », et leurs points forts, comme les Fantômes ou les Thors, ne sont pas toujours évidents à manipuler, ces derniers nous paraissant trop vulnérables pour êtres utiles. Les Banshees, des bombardiers furtifs, font leur petit effet quand ils sont utilisés en nombre. Néanmoins, l'une de nos stratégies préférées fut l'attente : rester dans sa base, multiplier les défenses (mines et tourelles) puis tout mettre en mouvement : alors que l'ennemi s'acharne sur votre position, vous faites décoller armureries et forteresse planétaire sous bonne escorte et vous venez vous placer non loin de ses arrières : la fête peut alors commencer !

Les Protoss disposent de porteurs de vaisseaux capables de déployer des escadrilles de petits chasseurs.

LES PROTOSS
PEU MAIS MIEUX !

Dans l'univers de *StarCraft*, les Protoss constituent sans doute la race la plus avancée. Leur technologie mêlant robotique et pouvoirs « psioniques » est presque sans égal. Les unités Protoss sont sans doute les meilleures dans leurs spécialités. Mais cette excellence a un coût : les Protoss ne sont guère nombreux et leurs troupes exigent une énorme quantité de ressources pour être déployées. De mauvais augure, face à la déferlante Zerg…

LA MATRICE PSIONIQUE

Les structures des Protoss nécessitent de l'énergie et du temps avant d'être déployées. En contrepartie, les sondes qui les fabriquent ne sont pas monopolisées par leur chantier : une fois la construction lancée, elles peuvent passer à autre chose. Du coup, il n'est pas rare que plusieurs bâtiments soient initiés en même temps. En revanche, ils ne peuvent être déployés que dans la limite de la matrice psionique, c'est-à-dire à proximité d'un pylône relais. Si le pylône est « désactivé », il en va de même pour les bâtiments à proximité. Mais rien n'empêche de placer des pylônes un peu partout, et a fortiori loin du cœur de sa base.

LES PORTES DIMENSIONNELLES

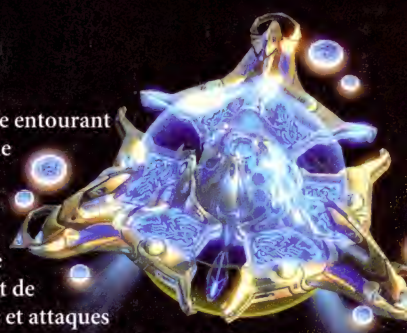
Moyennant la construction d'un portail dans leur base, les Protoss sont capables d'utiliser des portes dimensionnelles. Ils sont alors en mesure de faire voyager instantanément des troupes, jusqu'à n'importe quel point de la carte couvert par leur matrice psionique. Sachant qu'ils peuvent utiliser des Prismes de Phase, des unités aériennes de transport se comportant comme des pylônes, ils ont ainsi la capacité de frapper vite et fort presque partout où ils le souhaitent.

LE COLOSSE

Vous avez aimé *la Guerre des Mondes* ? Les Protoss aussi. Les Colosses, ces gigantesques tripodes, sont équipés d'un double laser capable de viser deux cibles différentes. Le Colosse jouit d'une grande mobilité qui lui permet de passer au-dessus de certains reliefs et de se jouer du terrain.

LE VAISSEAU MÈRE

C'est presque l'arme absolue version Protoss. Cette gigantesque « soucoupe » ne peut être construite qu'en un seul exemplaire, ce qui, au vu des ressources exigées, n'est pas vraiment un problème. Le vaisseau mère dispose de trois capacités très spectaculaires. La bombe temporelle se présente sous la forme d'un dôme d'énergie entourant le vaisseau. Une fois activée, elle ralentit le temps autour de l'aéronef, ce qui a pour effet de stopper les tirs et attaques portées à son encontre. Le briseur de planètes lui permet de libérer de puissants lasers contre une cible au sol placée à sa verticale. Vous vous rappelez de la scène de la Maison Blanche dans *Independance Day* ? C'est à peu près la même chose ici ! Enfin, le vaisseau mère peut générer un trou noir qui va littéralement engloutir toutes les unités volantes adverses à proximité.



L'IMMORTEL

Remplaçant les Dragons du premier opus, les Immortels sont des unités à distance, à utiliser davantage en soutien qu'en première ligne. Si leur blindage est relativement modeste et ne fera guère illusion contre un adversaire au contact, ils disposent d'un bouclier énergétique puissant qui s'active uniquement contre les tirs d'armes lourdes.

LE DISLOQUEUR

Ce vaisseau est un bombardier à longue distance dont la principale caractéristique est un rayon prismatique d'une puissance redoutable. Le principe de ce rayon est très simple : plus son tir dure longtemps, plus il occasionne de dégâts. Pour peu que le Disloqueur puisse tirer en continu, il peut donc venir à bout de n'importe quel blindage.

LE TRAQUEUR

Cette unité de reconnaissance ne serait pas si dangereuse sans sa capacité à se téléporter. Elle peut en effet se déplacer instantanément où elle veut, dans son champ de vision. Sachant qu'en plus, ils sont efficaces tant sur les unités aériennes que terrestres, les traqueurs sont des soldats presque parfaits pour des raids éclairs, des repérages musclés ou des défenses express.

NOS IMPRESSIONS

Assez lents à déployer et donc fragiles en début de partie, les Protoss cumulent efficacité et grand spectacle. Ils ont de bonnes unités tant dans les airs que sur terre, avec des capacités de détection et des troupes furtives, les Templiers Noirs, redoutables. À notre avis, c'est pour l'instant le camp le plus équilibré, avec de nombreuses opportunités tactiques. L'aspect « gros robots de combat » est toujours marrant, mais le Templier Noir reste notre chouchou. Cette unité est la seule à rester invisible, même lorsqu'elle combat. Autant dire que c'est le cauchemar des défenses. Il suffit de viser les installations adverses lui permettant de vous détecter et ensuite, ce n'est que du bonheur. Les Protoss disposent aussi d'une unité presque ridicule mais géniale : l'Observateur. Un tout petit vaisseau furtif qui détecte tout le reste. Bien utilisé, c'est une assurance contre les mauvaises surprises…

WARHAMMER L'ÂGE DU JU

EA Mythics frappe un grand coup sur la table !

NICOLAS MANZIN

Manifestement, la bêta de *Warhammer Online* n'est pas inutile puisque, depuis son lancement, beaucoup de modifications ont été apportées grâce aux commentaires des joueurs. À commencer par les graphismes, moins fournis que prévus, ce qui permet de faire tourner le jeu sur un maximum de configurations. Pour les plus impatients d'entre vous, sachez qu'une version en précommande est désormais disponible, proposant un accès garanti à la bêta, ainsi que des objets exclusifs. Une édition collector existe déjà, tirée à 55 000 exemplaires en Europe, et qui contient, en plus de l'accès au jeu, un art book, une BD, et des dizaines d'objets en jeu. Mais celle-ci étant réservée à une élite, le commun des mortels devra attendre la rentrée prochaine pour enfin se lancer dans l'aventure. D'ailleurs, autant le dire tout de suite, *Warhammer* ne brille pas par son originalité en matière de carrières. Alors qu'avec six races toutes radicalement différentes, on s'attendait à un festival de classes, vous n'aurez droit qu'à quatre catégories, qui plus est des plus classiques : le Tank, pour encaisser les coups, le Guerrier, le Soigneur et le Mage. Rien de très original donc, même si trois spécialisations sont également au programme. Appelées « Chemin de… », elles tentent de diversifier un peu l'ensemble en proposant des variantes, tout en respectant un schéma classique. Ainsi, un mage pourra se spécialiser pour adapter son style de combat, façon tueur en planque qui se concentre sur une cible, ou bourrin qui se lance tête baissée dans la mêlée pour faire des dégâts de groupes. Là où *Warhammer* se démarque, c'est en offrant l'alternative d'une spécialisation complète ou de composer un personnage à votre sauce, avec le risque d'aboutir à un résultat médiocre en cas de mauvais choix… Inversement, vous pourrez faire de votre avatar un combattant accompli et équilibré, parfaitement apte à se débrouiller seul. En fin de carrière, vous ne disposerez que d'une trentaine de compétences, un chiffre plutôt faible par rapport à la moyenne des MMO. Ce ne sera pas nécessairement un handicap si les sorts sont bien équilibrés, mais ça ne laisse pas augurer d'une grande diversité de gameplay. Pourtant, ici encore, les développeurs ont su tirer leur épingle du jeu en proposant une vingtaine de compétences passives activables à tout moment et qui permettent de changer vos stats, pour s'adapter à la situation. L'idée est bonne, puisque vous n'avez pas besoin des mêmes points forts lorsque vous jouez dans un groupe ou en solo. Vous pourrez d'ailleurs sauvegarder des configurations idéales pour les sortir au moment opportun. Si l'originalité et l'extrême personnalisation des avatars ne sont pas les principales caractéristiques de ce jeu, il se rattrape sur d'autres domaines tout aussi importants, à commencer par les quêtes. Que vous soyez adepte du PvE en solo, du raid, ou de la recherche d'items rares, vous aurez largement de quoi faire. Une fois de plus, *Warhammer* commence par proposer du contenu très classique pour que les joueurs s'y retrouvent, puis il rajoute un élément bien original qui lui donne toute sa force, à l'instar des quêtes publiques (QP). Ces dernières sont des zones de combat ouvertes à tous, où les joueurs pourront affronter de nombreux PNJ dans un déroulement scripté en plusieurs phases. Il faut garder à l'esprit que le monde de *Warhammer* est une guerre perpétuelle, et que les différentes factions n'ont de cesse de se faire des misères. Ainsi, en vous promenant sur la carte, vous tomberez régulièrement sur des zones envahies par des races ennemies. Dans un MMO classique, il ne s'agirait que d'un élément de décor, mais ici, il ne tient qu'à vous de les repousser. Un bref texte vous explique ce que vous devez faire, comme tuer quarante elfes, détruire des machines de siège… Une fois l'objectif rempli, vous passerez à la phase suivante, avec de nouveaux objectifs plus difficiles. Certes, vous pourrez vous lancer seul dans l'aventure, mais au fur et à mesure de votre progression, vous aurez besoin d'aide. Une QP se termine systématiquement par un boss qui ne manquera pas de lâcher de beaux objets. Et pas question de venir squatter au dernier moment et de prendre un équipement rare que vous n'auriez pas mérité. C'est pourquoi, tout au long de ▶

Des boss vous attendront à la fin de toutes les quêtes publiques, mais également dans des raids plus classiques.

Vous disposerez d'une trentaine de compétences

ONLINE GEMENT

votre participation, vous gagnerez des points qui vous donneront une chance supplémentaire de remporter l'objet. Pour être sûr d'éviter tout abus, c'est un système de loterie qui déterminera qui remporte quoi. Sans être une mauvaise idée, on peut se sentir frustré de ne rien gagner si l'on n'est pas très chanceux aux jeux de hasard, alors que l'on s'est donné du mal. Reste qu'avec vos points, vous pourrez prétendre à un lot de consolation chez un PNJ en ville. Malgré ce petit bémol, les QP sont un excellent moyen de s'amuser et de prendre du niveau. La progression scriptée et la petite histoire qui va avec offrent un réel plaisir de jeu ! L'originalité de *Warhammer* se trouve dans sa vision du PvP. En plus d'offrir aux joueurs de petits affrontements pour savoir qui a la plus grosse (force d'attaque), vous pourrez participer à de vraies luttes contre la faction adverse, permettant de faire avancer le scénario et de gagner des territoires. Contrairement à ce qui se fait d'habitude, les zones de factions ennemies ne sont pas connectées. Un elfe noir ne pourra pas aller se promener en territoire humain. Par contre, certains emplacements seront dédiés aux affrontements de grande envergure, baptisés « Royaume vs Royaune » (RvR). Ils se déclinent sous plusieurs formes, en commençant par une simple capture d'un camp de base pour le coin des débutants pour finir par l'accomplissement ultime, la capture de la capitale adverse. Le tout se déroulant de différente manière, d'un simple combat à mort jusqu'à un mode Capture de drapeaux, vous ne serez jamais lassé. Si vous n'êtes pas adepte du PvP en général, ceci devrait peut-être vous réconcilier avec le genre. Le siège d'une ville demandera un gros effort collectif dans des luttes instanciées de 75 contre 75. Le tout se déroulant en plusieurs étapes, dont la difficulté sera croissante. Une fois la ville tombée entre vos mains, vous aurez treize heures pour vous balader librement dans ses rues et la mettre à sac ! Piller les maisons, brûler les décors, tuer les PNJ, ramasser des souvenirs, pour aligner autant de trophées chez vous. Ce n'est pas tout puisque vous trouverez également des quêtes publiques exclusives permettant d'accéder au palais, dernier bastion du Roi. Si vous capturez ce dernier, vous aurez gagné la ▶

Les sièges se feront à 75 contre 75 en combats instanciés

Fidèles à eux-mêmes, les Orcs construisent tout à la va-comme-je-te-pousse, compensant leur bêtise par une force de frappe monstrueuse.

Gardiens de la lumière, les Hauts-Elfes sont de puissants guerriers, mais pas très résistants face aux Forces du Mal.

ARCHITECTURES

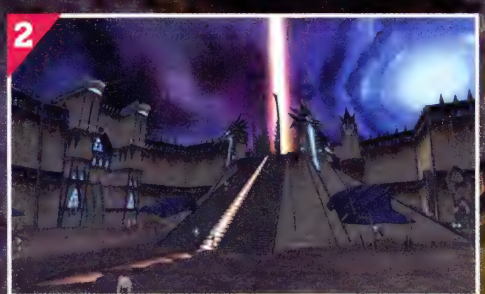
Les villes ne sont pas qu'un lieu de rassemblement

Dans *Warhammer*, le rôle des villes est primordial. Elles sont, à la fois, l'endroit où tout commence et tout finit. C'est pourquoi les développeurs ont eu à cœur de les rendre aussi majestueuses que possible. Certains bâtiments caractéristiques seront les emblèmes des cités : visibles de loin, ils inspireront à la fois confiance et crainte.

1

Altdorf, la capitale de l'Ordre, ressemble à une ville européenne du Moyen Âge. Elle possède un grand palais et deux donjons.

2



La ville du Mal a un nom qu'on ne peut prononcer, sinon nos yeux explosent, et notre tête s'ouvre en deux. Pour le reste, c'est une cité peu attrayante.

3

Les bâtiments emblématiques des villes seront visibles de loin, offrant un joli panorama et un point de repère assez pratique.

Le seul moment où les deux factions ennemies se rencontrent, c'est pour les affrontements de masse des RvR, pour capturer des zones adverses.

guerre, mais la faction perdante se verra dotée d'un bonus pour pouvoir reconquérir sa ville. Pour le joueur, c'est l'occasion de prouver sa valeur de combattant en assistant à des luttes épiques, et de jouer son rôle dans sa faction. Dans un MMO classique, on choisit sa race en fonction des classes qui y sont associées, mais dans *Warhammer*, on se bat pour son clan ! De plus, tuer d'autres joueurs vous donnera des points d'expérience, et fera monter votre niveau de renommée vous permettant d'accéder à des récompenses bien juteuses. Comme il est difficile de s'en sortir sans une bonne aide, les développeurs ont mis en place le « Tome of Knowledge » qui sera votre fidèle compagnon de route. Non content de vous donner toutes les informations relatives à l'univers de *Warhammer* (l'histoire des races, des détails sur les villes, les PNJ, les monstres rencontrés et bien plus encore), il vous servira également de pense-bête. Si vous ne savez plus où aller, le « Tome » vous guidera. Un doute sur le but de votre quête ? Encore le « Tome » . Vous voulez savoir combien de Squigs vous avez exterminé ? Oui, le « Tome » le sait. À vrai dire, il connaît tout sur tout, mais il ne livre les informations que si vous les avez débloquées. Pour ce faire, vous devrez parcourir le monde, discuter avec tous les PNJ, tuer tous les monstres. Débloquer le contenu complet du « Tome » constitue probablement la quête la plus difficile. La récupération des titres demandera également beaucoup de temps. Ces derniers s'afficheront dans le guide et vous pourrez choisir celui que vous voulez voir apparaître en dessous de votre nom. Certains seront très communs, si par exemple vous avez tué un certain nombre de mobs, tandis que d'autres seront vraiment très difficiles à décrocher. D'autant que vous n'aurez aucune indication.
Le contenu caché est la spécialité du guide, son savoir vous sera distillé en temps et en heure, si vous effectuez les bonnes actions. Dès que vous débloquerez un nouvel élément du guide, vous serez récompensé par des points d'expérience. Si vous êtes très attentif au monde qui vous entoure, que vous écoutez les conversations des PNJ, que vous suivez des pistes laissées sur le sol, vous tomberez peut être sur une quête cachée. Seul le « Tome » vous donnera quelques informations, et c'est encore lui qui vous récompensera dès que vous aurez terminé. Bref, ce livre sait comment vous occuper si vous ne savez plus quoi faire. D'ailleurs, avec toutes ces possibilités, vous aurez largement de quoi ruiner votre vie sociale. Accéder au dernier niveau ne sera pas ce qui vous prendra le plus de temps, le jeu n'étant pas très chronophage de ce côté-là, environ 250 heures. Néanmoins, vous n'aurez jamais le temps de vous ennuyer, entre toutes les quêtes, le RvR, les éléments cachés du guide, le crafting, etc. Il ne reste plus qu'à se trouver une version à se mettre sous la dent pour pouvoir vous en dire un peu plus sur le plaisir de jeu et les capacités du gameplay. Pour l'heure, on se contentera d'affirmer qu'il s'agit d'un MMO très complet s'adressant à tous les types de joueurs, et encore capable de se faire une place malgré son retard.

Moins de 250 heures de jeu pour atteindre le dernier niveau

Les Forces du Chaos n'ont rien de très sympathique, mais elles constituent de bons combattants !

TOUS ENSEMBLE...

Les guildes sont mieux organisées

Les chefs de guilde ont le droit d'avoir une vie !

Comme dans tout MMO qui se respecte, vous pourrez former ou rejoindre une guilde pour combattre avec vos frères d'armes. D'ordinaire, la gestion d'un clan nécessite beaucoup de temps, ici, cela sera grandement simplifié par l'utilisation des outils en interne. Un forum intégré, par exemple, permettra d'échanger rapidement de nombreuses informations. Vous disposerez également d'un local où vous pourrez stocker tout ce qui vous fera plaisir. Chaque guilde disposera de trois drapeaux, et les porteurs attitrés auront un rôle primordial pendant les sièges. Ces derniers, de part leur simple présence, donneront des bonus aux joueurs alentour. Incapables de se battre, ils pourront tout de même agiter le drapeau pour une meilleure diffusion des bonus, se grouper dans une mêlée pour augmenter le moral, et bien plus encore. S'ils meurent, votre drapeau tombera à terre et pourra être volé par une guilde adverse, qui l'affichera comme un trophée dans son local. Vous devrez alors monter une expédition pour aller le récupérer !

MATERIEL.NET

Tout le High-Tech sur Internet

1194,95 € ou 3X 398 € 31

Asus M51SN-AS023C

Nouveau châssis Asus, le M51SN est une configuration puissante et ultra moderne dans un écrin au design irrésistible !

> Processeur Intel® Core™ 2 Duo T9300 à 2,50 GHz
> 3 Go de mémoire DDR2 & Disque dur 250 Go
> Carte graphique nVidia® GeForce™ 9500M GS
> Écran 15,4" WXGA+ Color Shine
> Windows® Vista™ Edition Familiale Premium
> Sacoche & souris Asus

1 049 € ou 3X 349 € 66

Materiel.net Speeder

Avec du Crossfire, tout est meilleur !

> Processeur AMD Phenom™ 9500 à 2,20 GHz
> Carte mère Gigabyte GA-MA790FX-DS5
> 2 cartes graphiques ATI Radeon™ HD 3850
> 2 Go de mémoire G.Skill PC6400
> Disque dur 500 Go S-ATA/II
> Boîtier Cooler Master CM-690
> Clavier Logitech G11 & souris Razer Krait

Western Digital Raptor 36 Go - 16 Mo

Des performances toujours plus élevées !

Alliant performances extrêmes, fiabilité et silence, le disque dur Raptor 36 Go 16 Mo est un excellent choix pour les passionnés de vitesse !

92,19 €

Belkin n52TE

100% GAMER !

Développé en partenariat avec Razer, le n52TE vous offre 15 touches programmables, un repose poignet ajustable et même une manette programmable à 8 directions pour une efficacité mortelle !

69,95 €

Philips 42PFL5603D

Un LCD 42" Full HD au design éclatant !

Ce téléviseur Philips Full HD 1080p vous plonge au cœur de l'action. Le style et la performance sont réunis pour une expérience unique !

1299 €

Creative Fatal1ty Gamer Headset

Précision professionnelle !

Offrez-vous la puissance, la précision et le confort d'un casque de professionnel et devenez le maître du jeu !

38,95 €

Hercules DJ Console RMX

I love DJing !

Hercules enflamme vos soirées avec la DJ Console RMX ! 2 Jog-wheels et plus de 40 boutons d'action pour enchaîner des mix parfaits, le tout via une simple connexion USB !

349,99 €

Zalman FPS Gun - FG1000

Quand la réalité rejoint la fiction !

Très loin de la prise en main habituelle de nos souris, le FPS Gun s'arme comme une crosse de pistolet avec gachettes ! Découvrez une toute nouvelle dimension de jeu !

53,90 €

Club 3D Radeon™ HD 3870 512 Mo Overclocked Edition

Rapport performance/prix imbattable !

Un concentré de puissance à prix très abordable : cela en fait une carte graphique de choix pour une configuration équilibrée !

169,89 €

Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 9 000 références sélectionnées
Paiement en 3x disponible à partir de 300 € d'achats
7 points retraits : Nantes, Rennes, Bordeaux, Lille, Limoges, Toulouse & Strasbourg
Transporteur au choix : livraison en 24 ou 48 h

WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.

www.pcjeuxblog.fr

PC JEUX

Le blog de la rédaction

Une communauté de milliers de joueurs !

Participez à la vie de la rédaction

En exclusivité, le contenu du prochain numéro

Future
MEDIA WITH PASSION

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité

NOUS VOUS PROMETTONS QUE

› Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.

› Nous vous certifions de faire en sorte que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.

› Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.

› Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.

› Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction *PC Jeux*. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !

PC JEUX HIT ★★★★★

Tous les tests !

TOUT EST DANS LE STYLE !

Du crime à la frime.

Assassin's Creed	80	Montjoie !	91
Command & Conquer 3 : la Fureur de Kane	84	Turning Point : Fall of Liberty	92
Ancient Wars : Sparta - The Fate of Hellas	86	Spaceforce Captains	94
Les Sims 2 : Quartier Libre	88	Avencast : Rise of the Mage	96
Silent Hunter 4 : Wolves of the Pacific - U-Boats Missions	89	Bus Driver Simulator	98
Warhammer : Mark of Chaos - Battlemarch	90	Vera Jones : la Légende des Reliques	99
		OÙ EN SONT-ILS ?	100
		LE TOP JEUX	110

PC JEUX Notre système de notation

0-19% ABOMINABLE
La pire des engeances, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

20-49% MAUVAIS
Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.

50-69% TRÈS MOYEN
Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

70-84% BON
Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

85-89% EXCELLENT
Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

90%+ EXCEPTIONNEL
La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Plus c'est court…

Même en essayant de faire durer le plaisir, *Assassin's Creed* se termine assez rapidement, tout au plus en une dizaine d'heures. C'est malheureusement assez fréquent depuis quelque temps : les jeux vidéo sont de plus en plus courts. *Lost* ? Quatre heures… *Call of Duty 4* ? À peine deux de plus ! Si l'on ramène ces considérations au prix des jeux, voire du matériel, cela revient très cher. Et encore, nous avons de la chance de jouer sur PC, car les jeux sur consoles dépassent fréquemment les soixante euros. Bien sûr, il est possible de prolonger certains jeux avec le multi, mais l'énorme majorité des acheteurs se contente d'une expérience solitaire. Les développeurs vous répondront que ces faibles durées de vie sont une réponse à la demande. Les gens n'ont plus le temps de jouer aussi longtemps qu'il y a dix ans. Cela ne les empêchera pas de vendre une suite ou une extension douze mois plus tard au prix fort… C'est bien là l'erreur : la confusion entre durée de vie du jeu et session de jeu. L'important est de s'amuser sur des séances courtes mais multiples, et non pas de boucler un jeu en deux soirées. Rappelons-le, les sauvegardes, ça existe !

GHISLAIN MASSON

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux@futurenet.fr

LA FINE ÉQUIPE

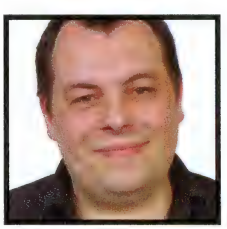
La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.

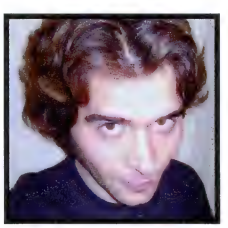
JEAN-PIERRE ABIDAL
Spécialités Stratégie, jeux d'action.
Jeu du moment *Age of Conan.*
Ce mois-ci J.-P. est rarement resté aussi tard au bureau. Surplus de travail ? Projet secret ? Que nenni ! *Age of Conan* est juste trop gourmand pour le PC qui est chez lui. Du coup, il enchaîne les heures supplémentaires.

GHISLAIN MASSON
Spécialités Stratégie, gestion, RPG.
Jeu du moment *Age of Conan.*
Ce mois-ci Parti jouer à *Starcraft II* aux États-Unis, Ghislain a décidé d'anticiper les éventuelles suites de jeu sorties il y a dix ans. Aux dernières nouvelles, il a réinstallé *Redneck Rampage* et *Elite* sur son PC.

NICOLAS MANZIN
Spécialités Stratégie, RPG, trucs qui volent.
Jeu du moment *Pirates of the Burning Sea.*
Ce mois-ci La rédaction découvre un peu plus « Nico » qui se révèle plein de surprises : il mange des fruits, adore *Les Sims*, ne joue pas à *WoW* et fait même du sport ! Quel choc !



XAVIER HANART
Spécialités Stratégie, simulateurs, aventure.
Jeu du moment Retrouver son Mojo.
Ce mois-ci Pour cause de scoumoune récurrente, nous recherchons un marabout expérimenté, capable de garantir chance, succès et retour du Windows stable aimé. S'adresser à Xavier qui en a bien besoin.



OLIVIER-BRICE THIVET
Spécialités Action, aventure.
Jeu du moment *Mass Effect.*
Ce mois-ci Non, nous ne ferons ici aucune remarque désobligeante sur la nouvelle coupe de cheveux d'O.-B. Ce serait trop facile. Pourquoi ne pas mettre une photo tant qu'on y est. Et puis, Dany Boon a eu assez de pub comme ça !

ALEXANDRE CORTONA
Spécialités Sport, aventure.
Jeu du moment *Mass Effect.*
Ce mois-ci En testant l'extension d'*Ancien Wars : Sparta*, Alex s'attendait à retrouver l'ambiance du film *300*. À l'arrivée, c'était plutôt celle de *Vercingétorix*, le chef-d'œuvre avec Christophe Lambert et ses cinquante figurants dans la plaine polonaise.

ASSASSIN'S CREED

Prenez la pose avec le tueur bling-bling !

Déjà six mois qu'*Assassin's Creed* est sorti sur consoles. Six longs mois passés à baver devant des images impressionnantes, même sur les grille-pain de salon, le temps qu'Ubisoft termine enfin cette adaptation très « Terre sainte » sur clavier/souris. Mis à part quelques petits ajouts anecdotiques dans le gameplay et une plus grande finesse graphique, la version PC reprend à l'identique la formule d'*Assassin's Creed* sur console : un héros poseur et des images tape-à-l'œil derrière lesquelles se cache un jeu d'Aventure/action mêlant combats, acrobaties, ainsi qu'une petite dose d'infiltration. Le jeu détonne par son contexte inhabituel : la Palestine durant la III[e] croisade. Les royaumes francs sont en trêve précaire avec l'Empereur Saladin. Une étincelle suffirait à embraser la région, mais heureusement la secte des assassins veille pour calmer le jeu entre templiers et sarrasins. Pourtant, à cause de la vanité du meilleur d'entre eux, Altaïr, tout menace de s'écrouler. Et c'est, bien sûr, dans la peau de ce dernier qu'il va vous falloir rattraper la situation, quitte à éliminer quelques dignitaires des deux camps au passage. Avouons-le : *Assassin's Creed* est l'un des plus beaux jeux qu'il nous ait été donné de voir. La reproduction même fantasmée de la Terre sainte est somptueuse, avec ce qu'il faut de paysages bucoliques, de villes majestueuses et de ruelles ombragées. Grâce à une très grande distance d'affichage et un foisonnement de détails, vous avez l'impression de parcourir Jérusalem, Acre ou Damas comme si vous y étiez. Nos inquiétudes quant

L'un des plus beaux jeux jamais sortis

En bref

La forme l'emporte parfois sur le fond. C'est le cas pour ce tueur médiéval.

- ☑ Réalisation somptueuse
- ☑ Contexte historique
- ☒ Mise en scène tape-à-l'œil
- ☒ Répétitif et assez vide

Si le contenu d'*Assassin's Creed* était à la hauteur de sa réalisation, ce serait l'un des plus grands jeux jamais sortis. Hélas, il manque de profondeur, de variété ainsi que de difficulté.

CACHE-CACHE !

L'art de se faire oublier

Lorsqu'il est pourchassé par les autorités, Altaïr dispose de plusieurs moyens pour disparaître...

1

Altaïr peut compter sur le soutien de certaines personnes. Il peut alors semer ses poursuivants dans la foule, grâce à quelques âmes bienveillantes à son égard.

Les combats sont spectaculaires et se terminent souvent par des coups spéciaux.

La tentative de scénario avance via des cinématiques plus ou moins interactives.

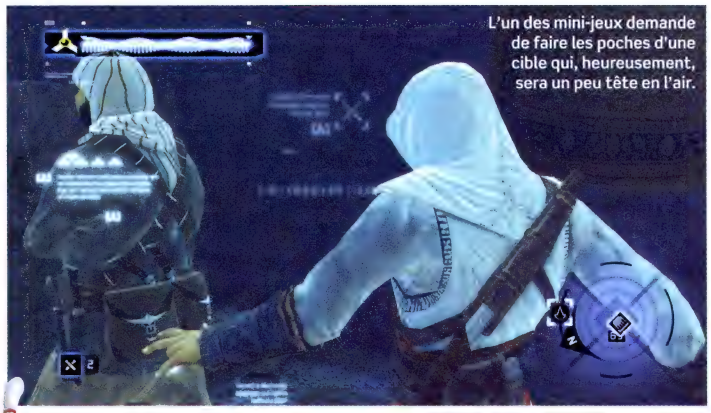
Vous avez dit poseur ? Mais non... Enfin, pas vraiment...

En distançant un peu ses poursuivants, il peut également se réfugier sur les toits, ou même se cacher dans une botte de paille.

Une procession de pèlerins qui passe ? Altaïr s'immisce dans les rangs, le nez dans le guidon... Et personne ne remarque toute cette quincaillerie sur son dos !

ASSASSIN'S CREED

Le meilleur moyen d'appréhender une ville est encore de la contempler depuis ses sommets.



L'un des mini-jeux demande de faire les poches d'une cible qui, heureusement, sera un peu tête en l'air.

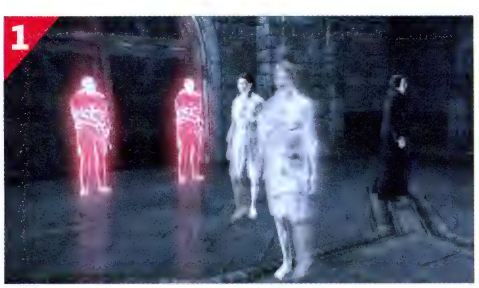
S'asseoir sur un banc permet de se faire oublier ou d'épier les conversations.

à la gourmandise du jeu en matière de configuration ont été partiellement dissipées : *Assassin's Creed* s'avère très fin et fluide, mais le ticket d'entrée est très élevé. Donc si votre machine a trois ou quatre ans, préparez-vous à souffrir. En revanche, si votre Père Noël était taïwanais, vous allez pouvoir frimer en compagnie d'Altaïr dans des environnements particulièrement vivants où les pèlerins parcourent la campagne, les soldats patrouillent, les prêcheurs tentent de convaincre les curieux et les marchands font l'article devant leur boutique. À quelques bugs de collision ou de pathfiding près, les habitants font preuve d'une mobilité et d'une véracité des plus réjouissantes. Nous sommes ici loin d'un *GTA* et de ses trois passants sur le trottoir d'en face. La foule peut être vraiment dense, vous obligeant à jouer des coudes et à écarter sagement les autochtones pour mieux vous y mêler. C'est d'ailleurs l'un des ressorts du jeu. En effet, votre personnage est, tôt ou tard, amené à commettre des larcins devant témoins. Ceux-ci ne manqueront pas d'interpeller la garde qui tentera de vous arrêter. Le combat est toujours possible, et même largement envisageable au vu de votre répondant, mais il est souvent plus avisé de s'enfuir en utilisant la foule et le terrain à votre avantage. Dans la lignée de *Prince of Persia* (de la même équipe), ce jeu bénéficie d'une maniabilité exemplaire. Une seule touche suffit à faire presque tout. Altaïr est « *context sensitive* » ce qui signifie qu'il grimpera de lui-même un mur ou sur un cheval sans que vous vous torturiez pour trouver la commande ou le pixel sur lequel cliquer. Le jeu supporte bien le passage au duo terrible clavier/souris, mais il est tout de même conseillé de brancher un pad Xbox, plus naturel pour le genre. La palette de mouvements et d'animations du personnage est riche et très fluide. Il en va de même pour les combats, rythmés et spectaculaires même s'ils paraissent trop scriptés pour être honnêtes. Le seul petit hic dans la réalisation vient de la gestion de la caméra, qui n'est pas toujours à la hauteur, notamment quand vous verrouillez un adversaire. Ainsi donc, *Assassin's Creed* est sublime, bien animé et très maniable. Et pourtant, il manque quelque chose. Passée la découverte, le jeu finit par décevoir pour de multiples raisons. Tout d'abord, par sa construction scénaristique qui est, à notre avis, ratée. En effet, le jeu réserve une grosse surprise révélée dès… les premières minutes ! Une aberration narrative qui, de surcroît, alourdit un peu inutilement le récit. La toile historique pourtant passionnante de la Terre sainte ? À peine exploitée. La secte des assassins ? Un simple prétexte. La furtivité du tueur ? Évacuée par des choix absurdes dans l'intelligence artificielle. C'est manifeste lorsque

SURNATUREL

Entraîné au nid de l'aigle

En tant qu'assassin, Altaïr dispose de capacités exceptionnelles.



1

Sa vision d'aigle lui permet de voir les auras des passants. Le rouge est mauvais signe.

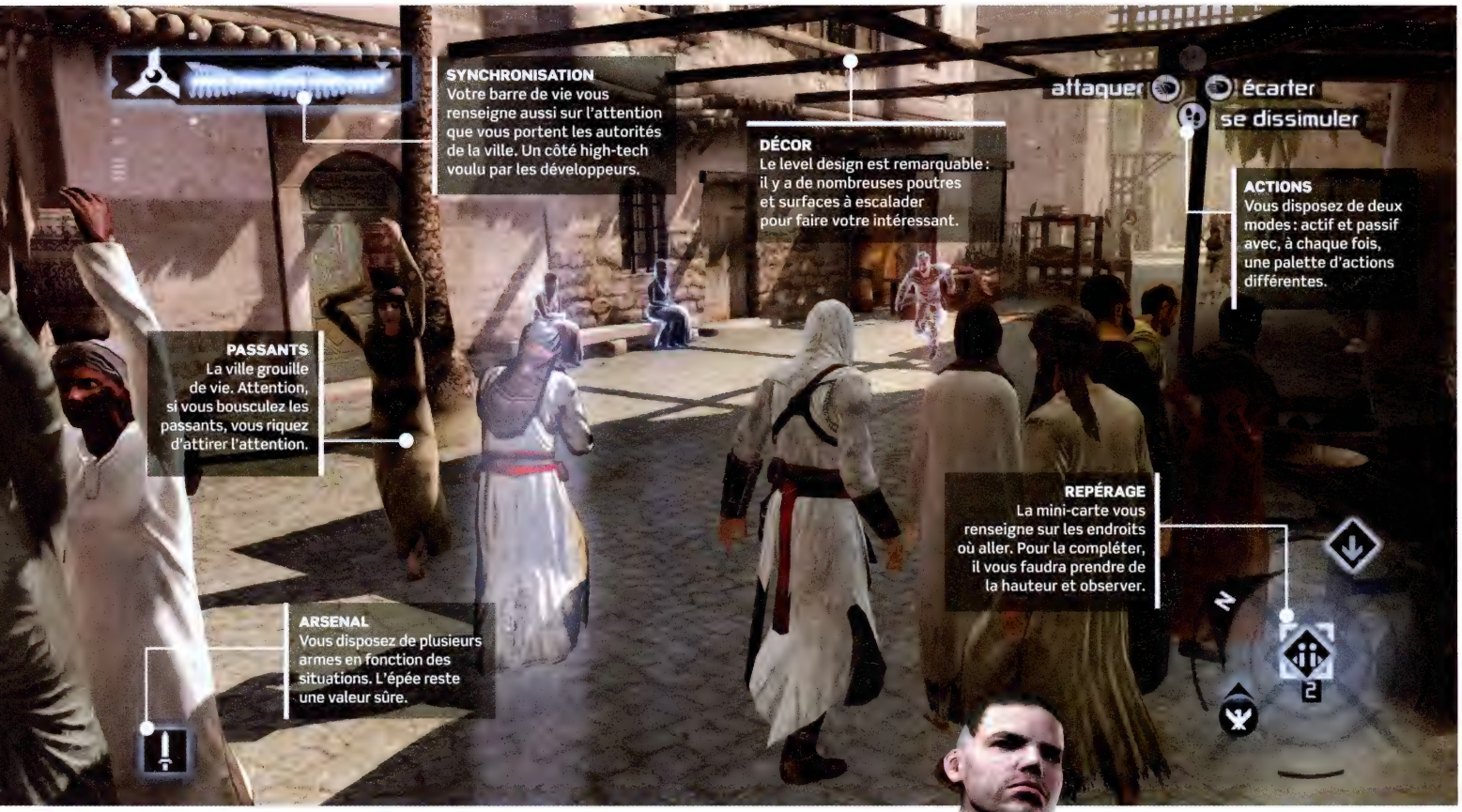
2

Le saut de l'aigle permet de sauter de très haut et de toujours tomber… dans de la paille !

3

Le tueur dispose d'un arsenal assez étoffé comprenant, entre autres, une lame d'assassin efficace pour tuer en un coup.

Petite promenade en ville



vous êtes à cheval dans la campagne séparant les différentes villes. Si vous passez devant des soldats sur votre monture au pas, pas de problèmes. Osez une vitesse normale ou le galop et tout de suite, vous êtes reconnu comme étant un assassin ! Même chose en ville : il vous suffit de baisser la tête et de vous glisser au milieu d'une procession de pèlerins pour passer inaperçu. Aucun garde n'est alors suffisamment malin pour repérer le baudrier et l'arbalète qui ornent vos épaules. Bien sûr, il faut bien faire quelques concessions et sacrifier un peu de réalisme sur l'autel du gameplay, mais c'est tout de même grotesque. Plus gênant, le jeu fait preuve d'une grande répétitivité, voire d'une immense vacuité dissimulée derrière une structure de fausse liberté. Pour résumer, vous arrivez dans une ville avec un contrat à accomplir sur l'un de ses habitants. Mais avant d'y arriver, il vous faut apprendre à connaître votre cible ou tout du moins, obtenir des informations sur ses déplacements, habitudes et protections. Là où *Assassin's Creed* aurait pu être une simulation passionnante sur les techniques d'approche et le travail de repérage, il n'est en fait qu'une accumulation de mini-jeux peu variés. Accéder à votre cible ne nécessite au final que de réussir au moins deux de ces jeux. Plusieurs types d'épreuves existent, plus ou moins intéressantes avec, ô bonheur, quelques exclusivités à cette version PC. Il pourra s'agir, par exemple, d'éliminer les archers juchés sur les toits avant de se faire remarquer, de s'asseoir sur un banc et d'écouter les conversations, ou de dérober un document à un passant. Une ou deux fois, pourquoi pas, mais quand vous les répétez une demi-douzaine de fois dans chacune des villes, le travail d'assassin se confond étrangement avec celui de fonctionnaire du crime. Question missions secondaires, le jeu est également assez pauvre. Hormis des drapeaux cachés à récupérer un peu partout, votre seule « distraction » consiste à sauver des citoyens malmenés par des gardes. L'occasion de faire parler un peu votre épée et surtout de vous assurer la reconnaissance de votre rescapé. Être un bon Samaritain s'avère assez payant puisque vos nouveaux amis ont des complices qui pourront à l'occasion bloquer le passage à d'éventuels poursuivants. Certes, *Assassin's Creed* n'est pas un mauvais jeu, loin de là. C'est juste un produit moyen qui sort du lot grâce à une réalisation splendide, et également un buzz exceptionnel. Derrière le héros qui semble constamment chercher les flashs des photographes et des effets de mise en scène racoleurs, il ne reste pas grand-chose à se mettre sous la souris. Si vous préférez en prendre plein la vue plutôt que de vous éclater sur un jeu, n'hésitez pas. Mais rappelez-vous, tout ce qui brille n'est pas or.

GHISLAIN MASSON

Une grosse surprise révélée dès le début !

PCJEUX Un peu vide, mais tellement beau…

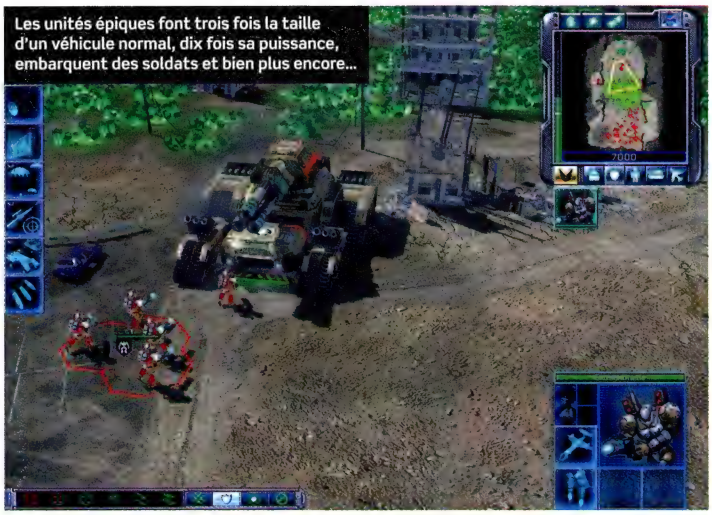
EST › Crâneur › Facile à prendre en main › Lassant

N'EST PAS › Assez difficile › Un *Hitman* médiéval › Très long (environ huit heures)

Frimeur

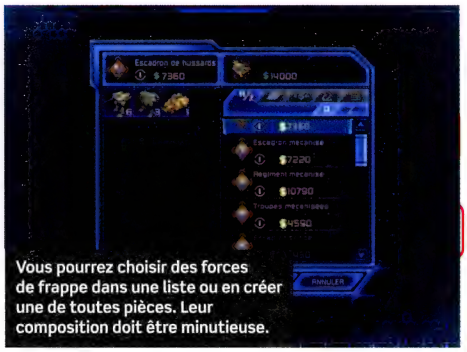
84 %

■ **Genre** Action/aventure ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Avril 2008 ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Ubisoft Montreal ■ **Config. minimale** Dual Core 2,6 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Windows Vista, 2 Go Ram, carte 3D DirectX 10 ■ **Mode réseau** non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** assassinscreed.fr.ubi.com ■ **Influence** *Prince of Persia* ■ **Alternative** *Hitman : Contracts*


Les unités épiques font trois fois la taille d'un véhicule normal, dix fois sa puissance, embarquent des soldats et bien plus encore...

En Domination mondiale, vous devrez faire grandir vos bases pour contrôler le plus de territoires possible.

Le temps de l'affrontement venu, vous pourrez choisir un mode automatique ou vous y coller vous-même.


Vous pourrez choisir des forces de frappe dans une liste ou en créer une de toutes pièces. Leur composition doit être minutieuse.

COMMAND & CONQUER 3
LA FUREUR DE KANE

Rien ne peut arrêter Kane le survivant.

La prétendue mort de Kane, le leader du NOD, mettait un terme à la seconde guerre du Tibérium. Mais vingt ans plus tard, le même Kane lance une ogive nucléaire sur le siège du GDI, et un nouveau conflit éclate autour du minerai tant convoité… Vous tenterez de comprendre le pourquoi du comment en prenant les commandes de cet add-on riche en contenu et dont la toute nouvelle campagne couvre l'entre-deux-guerres. Kane, affublé d'un ravissant casque qui penche plus ou moins selon les cinématiques, s'emploie à réunifier ses hommes. Ces derniers, divisés, forment différents groupuscules qui n'ont de cesse de s'affronter. Alors que dans la campagne solo, vous ne jouez qu'avec le NOD, le mode Escarmouche vous donne accès à l'ensemble des nouveautés. Chaque clan (Scrin inclus) possède deux « sous-factions » avec leurs lots d'unités spécifiques. L'esprit « pierre-feuille-ciseau » est toujours de mise, mais les stratégies de jeu diffèrent en fonction du clan choisi. Vous gagnerez également de nouveaux super-pouvoirs, histoire de frapper un grand coup, à l'instar des Scrin, capables d'envoyer une météorite sur votre base. Des myriades de recrues sont également de la partie, avec, pour chaque camp, une unité « épique ». Cette dernière fait en moyenne trois fois la taille du plus gros de vos véhicules et possède un potentiel de destruction monstrueux ! Le super tank du GDI, par exemple, fera office de garnison, en plus de sa force de frappe qui lui permet de pulvériser une base en solo. Mais ce n'est pas tout, puisqu'en traversant un champ de tibérium, vous collecterez celui-ci avant de le convertir immédiatement en argent. Histoire de varier le gameplay, un tout nouveau mode fait son apparition, la Domination mondiale. Ce mode s'apparente globalement à une partie de *Risk* : sur une mappemonde, vous disposez de quelques bases que vous devrez faire croître et qui produiront des forces capables de partir à la conquête de nouveaux territoires, pour mieux anéantir les QG adverses. Le but étant, comme son nom l'indique, de devenir le maître du monde ! Et le tout se jouant au tour par tour avec un gameplay de prime abord assez confus. Lors des affrontements, vous pourrez choisir une résolution automatique du conflit, ou prendre vous-même les choses en main, en affrontant directement l'ennemi de façon plus conventionnelle. *La Fureur de Kane* propose ainsi du contenu innovant, tout en gardant intact l'esprit cher à *Command & Conquer*. Reste que pour saisir toutes les subtilités du scénario, mieux vaut être un joueur averti, voire un fan de la série : les rebondissements (ou les morts de Kane) sont aussi nombreux que les opus de la série !

NICOLAS MANZIN

Un nouveau mode : la Domination mondiale

PC JEUX Un add-on riche en contenu, bien pensé.

EST › Sympathique › Dans l'esprit de *Command & Conquer* › Innovant

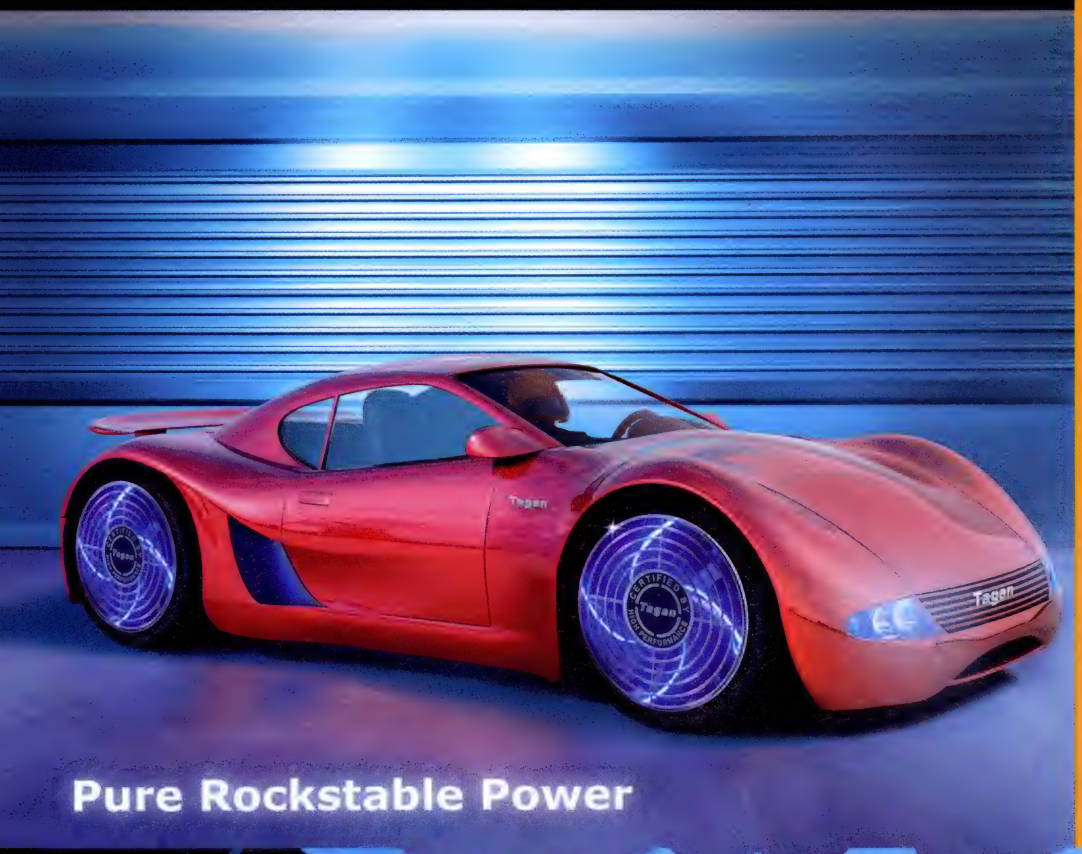
N'EST PAS › Des plus faciles d'accès pour les néophytes › Très beau

Rebondissement **80%**

■ **Genre** RTS ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** Electronic Arts ■ **Config. minimale** 2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 2,2 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Mode réseau** Lan/Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** www.ea.com/cc/tiberium ■ **Influence** *Command & Conquer* ■ **Alternative** *Command & Conquer 3*

Tagan

www.tagan.de



Pure Rockstable Power

Tagan SmartRock™

1100W compatible ESA

Nouvelle alimentation modulaire "pipe connecteurs" équipée d'une gestion des câbles, de connecteurs illuminés avec serrage breveté pour éviter les mauvais branchements et enfin, équipée de clips afin de ranger les câbles de manière optimale. Pour profiter d'un monitoring détaillé des tensions et des consommations, il suffit de brancher un connecteur USB de votre carte mère. Le ventilateur est un modèle de 135mm illuminé en bleu.

Be Cool

"Outside Hot & Inside Cool"

El Diablo

Excellent système de refroidissement avec un énorme ventilateur illuminé bleu de 330 mm sur la porte latérale et un ventilateur de 250 mm sur la porte frontale

A+ CASE

Cybertek.fr GrosBill.com LDLC.com MATERIEL.NET MultiPass pc-look.com Rue du Commerce SURCOUF topachat.com

ANCIENT WARS : SPARTA
THE FATE OF HELLAS

Destiné à reproduire les erreurs de son aîné.

Les batailles navales atteignent des sommets de confusion.

Certains pièges sont particulièrement spectaculaires.

Mieux vaut laisser ses unités se débrouiller seules, en choisissant simplement leur degré d'agressivité.

En matière d'extension, il y a deux écoles : celle qui favorise le gameplay et le rééquilibrage, comme *Forged Alliance*, et celle qui privilégie le nouveau contenu à la manière d'un *Kane's Wrath*. *The Fate of Hellas* entre dans la seconde catégorie d'add-ons, en prolongeant fidèlement l'expérience de jeu proposée par *Sparta : Ancient Wars*, quitte à en reproduire les principales lacunes. Et des écueils, le titre de World Forge ne parvenait pas à en éviter certains, très handicapants pour un STR : mollesse indécrottable de l'action, pathfinding imprécis et nombre d'unités limité. Le jeu n'avait pas grand-chose pour convaincre le joueur aguerri en matière de stratégie en temps réel. En revanche, son esthétique relativement soignée, sa mythologie joliment enjolivée et sa prise en main aisée en faisaient un bon petit titre pour débutants. Avec deux nouvelles campagnes, l'une au chevet d'une Sparte renaissante et l'autre aux côtés d'Alexandre le Grand dans sa conquête légendaire du monde, *The Fate of Hellas* joue la carte de la séduction historique en espérant, sans doute, faire oublier ses tares héréditaires. Inutile de se le cacher, ce stand-alone ne corrige pratiquement aucun des défauts de *Sparta* ; c'est tout juste si l'on a droit à des doublages décents ce coup-ci. Le rythme, surtout, garde cette fâcheuse tendance à ne jamais vraiment décoller, condamnant le joueur à un ennui rageant. Évidemment, quand on manque d'or pour développer sa base et accumuler les unités, il est difficile d'aller écraser son adversaire pour conclure sa mission. Cela même si un ingénieux système de recyclage de l'équipement permet d'une part de récupérer les armes et boucliers des défunts, et de l'autre de s'en servir pour réduire les frais et les temps de recrutement. Car, en fin de compte, le seul moyen d'abattre ses ennemis – pour ainsi pouvoir s'équiper à moindre frais – reste la confrontation directe. Et comme tactiquement parlant, le jeu ne propose rien de bien sérieux, les escarmouches tournent généralement à l'avantage de l'armée la plus nombreuse… Donc pas forcément en faveur de celui qui a du mal à remplir ses caisses et qui patauge dans une langueur apathique, en ayant toutes les peines du monde à extirper quelques hoplites d'une caserne. Dès lors, on passera également sur les assauts de forteresse pour le moins chaotiques et sur la fâcheuse tendance des navires à faire n'importe quoi, pour se rappeler que *The Fate of Hellas* est avant tout un STR grand public (raté) et, qu'à part une difficulté légèrement accrue par rapport à *Sparta*, le titre n'affiche aucune différence notoire. Est-ce à dire que World Forge aurait pu se passer de nous sortir ce clone mal dégrossi ? Sans nul doute.

Le jeu est avant tout un STR grand public raté

Pour triompher, créez le surnombre !

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Un STR qui manque terriblement de peps.

EST › Soporifique › Coloré › Imprégné de pseudo « Histoire »

N'EST PAS › Bien équilibré › Court › Si facile

Récidiviste

38%

■ **Genre** STR ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Atari ■ **Développeur** World Forge ■ **Config. minimale** 2,4 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 2,6 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Mode réseau** 8 joueurs ■ **Langue** VOST FR ■ **Âge conseillé** 16 + ■ **Site** www.ancientwarssparta.com ■ **Influence** *Age of Empires* ■ **Alternative** *Rise of Legends*

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque

mes magazines favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

21 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

31 % D'ÉCONOMIE

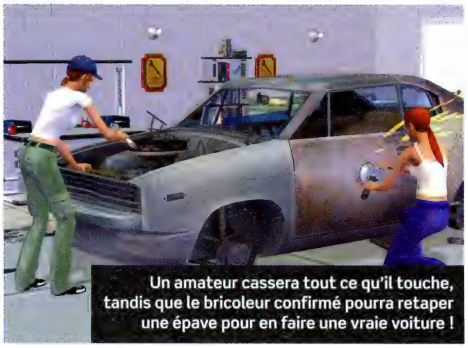
ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

LES SIMS 2 QUARTIER LIBRE

En attendant *Les Sims 3*.

Si vous avez l'extension *La Bonne Affaire*, vous pourrez créer des tas d'objets pour les vendre à domicile.

Le sport est une des nouvelles activités qui permet de réunir toute la famille, améliorer le physique, le social... Bref, le top !



Un amateur cassera tout ce qu'il touche, tandis que le bricoleur confirmé pourra retaper une épave pour en faire une vraie voiture !

Invariablement, tous les six mois, arrive notre petit test du nouvel add-on des *Sims*. Il y a bien longtemps que nous avons abandonné tout espoir de voir une mise à jour en profondeur plutôt qu'une accumulation de nouveautés. Le thème de *Quartier Libre* tourne autour des hobbies : véritable passion dévorante ou simple passe-temps dominical, vos Sims disposent ainsi d'une dizaine d'activités nouvelles. Vous aurez des loisirs « intellectuels » comme le cinéma et la littérature, la création artistique, les sciences, l'étude de la nature, ou bien des activités plus physiques tels le bricolage, le sport, le fitness, les jeux vidéo, la cuisine ou la danse. Il va sans dire que votre petit protégé commencera sa carrière de sportif ou de bricoleur en tant qu'amateur. Il devra ensuite remplir sa barre de progression pour atteindre le plus haut niveau, dans le but de retaper sa propre voiture,

gagner des concours… ou se faire enlever par les extraterrestres ! Mais avant d'en arriver là, vous devrez le faire travailler sans relâche afin qu'il s'améliore. Un bricoleur commencera par bidouiller tous les appareils électroménagers de sa maison, avant de s'attaquer à des tâches plus complexes. Heureusement pour votre Sim, de nombreux objets lui permettront de s'adonner à sa passion. Certaines activités seront compatibles avec les nouvelles carrières (océanographe, danseur, agent secret, architecte ou comique), offrant ainsi une ascension sociale plus rapide.

Un retour aux valeurs traditionnelles

Mais, comme dans la vraie vie, si on délaisse trop longtemps son passe-temps, on finit par tout oublier de son savoir-faire. À l'instar de *Bon Voyage*, le jeu regorge de bonus et de terrains cachés, dont l'accès ne sera autorisé que si vous êtes suffisamment doué dans votre domaine. Les individus n'auront pas les mêmes capacités, ce qui veut dire que certains Sims seront naturellement plus doués pour un passe-temps que d'autres. En pratiquant, ils gagneront aussi des bonus qui amélioreront leur vie quotidienne. Moins râleurs, moins de besoins naturels, autant de petites choses qui simplifieront aussi la vie du joueur. Vous pourrez même faire naître une seconde aspiration chez votre Sim, qui pourra ainsi cumuler le sex-appeal d'un coureur de jupons et les connaissances d'un intellectuel. D'une manière générale, *Quartier Libre* est une bonne extension qui apporte de nombreux contenus et change un peu le gameplay. Toutefois, on pourra regretter ce retour à des valeurs plus traditionnelles et un jeu souffrant à de nombreux égards d'une trop grande superficialité.

NICOLAS MANZIN

PCJEUX Beaucoup de contenu superficiel.

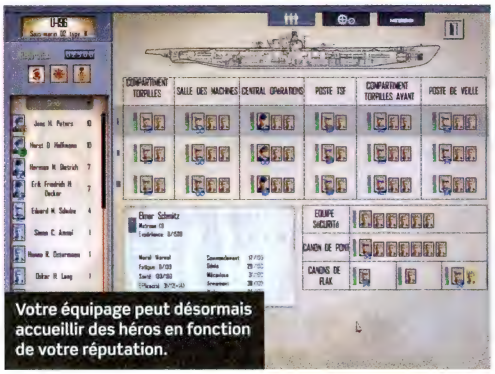
EST
- Dans la même veine qu'avant
- Bien rempli mais un peu vide

N'EST PAS
- L'add-on du siècle
- Assez profond
- Dépaysant

Bis repetita

63%

■ **Genre** Gestion ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** Electronic Arts ■ **Config. minimale** 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** 2,2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.sims2.fr ■ **Influence** *Les Sims 2* ■ **Alternative** *Les Sims 2 : Bon Voyage*


Votre équipage peut désormais accueillir des héros en fonction de votre réputation.

Il a pris une torpille en pleine poupe et cela l'a à peine ralenti. La journée va être longue...

Dans ce genre de détroit, méfiez-vous des hauts-fonds nombreux à l'est de l'océan Indien.

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC
U-BOAT MISSIONS

Un add-on qui mise beaucoup sur la profondeur.

Vous aimez les jeux d'action où les réflexes priment sur la réflexion ? Alors passez votre chemin ! Comme *Silent Hunter 4*, au sein duquel il vient se nicher, cet add-on, axé sur une campagne allemande qui se déroule dans l'océan Indien, met en avant l'anticipation, l'acharnement, la rapidité de décision et la prudence. Il faut aussi parfaitement gérer la pression, et on ne parle pas ici de celle de l'eau, qui menace en permanence d'envoyer votre submersible par le fond… Mais la qualité cardinale que requiert cette extension est, sans conteste, la patience. Tel un chasseur, il faudra accepter d'attendre des heures, voire des jours, que le gibier daigne enfin être débusqué avant d'entrer dans la partie active de votre travail de commandant de sous-marin. « Travail », oui, car ici, les victoires s'obtiennent au prix d'une bonne utilisation des ressources mises à votre disposition. Le hic, c'est que plus encore que *Silent Hunter 4*, *U-Boat Missions* n'a pas prévu d'apprentissage digne de ce nom pour permettre aux novices de faire connaissance avec ces dispositifs sophistiqués censés leur faciliter la vie. Concrètement, les nouveaux venus et ceux qui ont la mémoire courte devront reprendre le didacticiel du jeu de base déjà bien succinct. Rappelons-le, ce didacticiel était prévu pour le maniement des submersibles américains qui étaient les seuls dont on pouvait prendre la barre. C'est un problème dans la mesure où, au niveau de l'interface, *U-Boat Missions* va au bout de son raisonnement en transformant tous les cadrans, manomètres et autres écrans radars en copie conforme de ce qu'on pouvait trouver dans les sous-marins allemands. Si vous n'avez aucune notion de la langue de Goethe, vous devrez là aussi faire appel à vos souvenirs et, dans une certaine mesure, improviser en utilisant ce que vous a appris *Silent Hunter 4*. Et ne comptez pas sur un manuel pour vous sortir d'affaire, il n'y en a pas. Les développeurs se sont contentés de nous resservir celui de *Silent Hunter 4* en fichier pdf sur le disque. C'est d'autant plus étonnant que cette extension propose des fonctions stratégiques inédites, permettant au capitaine que vous êtes d'appeler des renforts et de coordonner leurs efforts. Mais là encore, il s'agit d'une partie du jeu où vous serez seul comme un naufragé perdu en plein océan. Condamnant ses utilisateurs les moins avertis à tâtonner dans des missions à étapes, où il sera essentiel de sauvegarder sous peine de devoir revivre des heures de navigation en cas d'erreur, *U-Boat Missions* n'est donc pas à la portée des premiers venus. Il se montre même plus restrictif que le jeu qu'il est censé étoffer. On le réservera donc à ceux qui ont terminé, voire assimilé *Silent Hunter 4* et qui connaissent sur le bout des doigts les arcanes exigeants de la discipline. Cela ne fait pas beaucoup de monde…

Un add-on plus restrictif que le jeu de base

XAVIER HANART

PC JEUX À réserver aux plus tenaces.

EST › Beau pour le genre › Long › Lent Complexe

N'EST PAS › Facile d'accès › Distrayant › Cher Didactique

Exigeant

65%

■ **Genre** Simulation ■ **Prix** Environ 17 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** DemonWare ■ **Config. minimale** 4,2 GHz, 1 Go Ram, carte 128 Mo ■ **Config. recommandée** 4,3 GHz, 2 Go Ram, carte 256 Mo ■ **Mode réseau** Lan, Internet ■ **Langue** VO/VF ■ **Âge conseillé** 7 ans et + ■ **Site** www.silenthunter4.com ■ **Influence** *Silent Hunter 4* ■ **Alternative** *Dangerous Waters*

WARHAMMER
MARK OF CHAOS - BATTLE MARCH

J'ai le « Waaagh » à l'âme.

Les Elfes noirs, assassins sanguinaires, offrent un gameplay d'infiltration plus délicat.

La vue du dessus est bien plus pratique pour gérer vos troupes, surtout en cas de siège.

Vos héros peuvent se battre en duel, mais le résultat est très aléatoire.

Malodorants, désordonnés, bêtes comme leurs pieds, mais capables de stopper une charge de taureau à mains nues : ce sont les Orcs ! Et ils semblent bien déterminés à partir à la conquête des terres des hommes, faisant retentir leur « Waaaagh… » aux portes des plus grandes cités. Mus par la rage et la haine, ils foncent tête baissée, faisant trembler le sol, ravageant les terres qu'ils traversent, massacrant et détruisant tout sur leur passage… Qui se cache derrière cette révolte ? Les Elfes noirs, naturellement, ces créatures sanguinaires dont la reine voue une haine sans merci et une rancune tenace aux peuples de la lumière… *Battle March* est une extension « stand-alone » pour *Warhammer : Mark of Chaos* avec, au menu, une toute nouvelle campagne de trois chapitres (contre quatre pour les deux précédentes) dans laquelle vous contrôlerez les Orcs et les Elfes noirs. Le gameplay ne change pas,

> On s'énerve, on trépigne et on se fait massacrer

il s'agit toujours d'un RTS sans création d'unités. Vous devrez donc réussir votre mission avec les troupes constituées au commencement de la partie. Une tâche qui s'avère plutôt ardue, car la difficulté atteint par moments un niveau assez élevé, mais aussi parce qu'il est impossible d'effectuer la moindre sauvegarde en cours de partie. Ce qui pourrait passer pour anecdotique constitue en vérité un sérieux problème : recommencer systématiquement les missions depuis le début nuit gravement à la motivation du joueur, d'autant plus qu'il vous faudra passer en moyenne une heure sur chaque carte… En matière de contenu, outre la nouvelle campagne, les anciennes armées se voient également agrémentées de quelques unités rutilantes. Et le plaisir de jeu, dans tout ça ? Difficile, en vérité, de formuler un avis tranché. Certes, les graphismes sont sympathiques, le doublage est de bonne qualité et les dialogues amusants, mais l'ennui se fait vite sentir. Le jeu reste poussif, lent et pas franchement facile à prendre en main : on s'énerve, on trépigne, on se fait massacrer… Et il faut tout recommencer ! Cela étant, vous pourrez également diriger des héros bénéficiant de supers pouvoirs, qui croîtront vite. Ils pourront aussi se lancer dans un duel à la loyale contre un héros adverse, mais si cela tourne mal et que vous perdez le duel, c'est toute la partie qui est perdue. Du coup, on évite comme la peste de se lancer dans du « un contre un » au résultat purement aléatoire. Si vous ajoutez à cela des temps de chargements interminables, on se dit que cet add-on est finalement très mal conçu, les développeurs s'étant juste contentés d'y ajouter un peu de contenu, sans même penser à corriger les bugs et les aberrations. Et c'est bien dommage…

NICOLAS MANZIN

PCJEUX Amusant provisoirement, mais un peu fade.

EST › Bien doublé › Répétitif › Et finalement énervant

N'EST PAS › Bien pensé › Innovant › Très intéressant

Waaaaaagh

58%

■ **Genre** RTS ■ **Prix** Environ 20 € ■ **Sortie** Mai 2008 ■ **Éditeur** Namco Bandai Games ■ **Développeur** Black Hole Ent. ■ **Config. minimale** 2,5 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** 2,5 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Mode réseau** Lan/Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** warhammer.deepsilver.com ■ **Influence** *Warhammer Mark of Chaos* ■ **Alternative** *Company of Heroes*

MONTJOIE !

Les gueux sont faits !

En matière de création de jeux, il y a une règle d'or que la plupart des développeurs s'échinent à appliquer et à suivre : « Facile à apprendre, difficile à maîtriser ». *Montjoie !* respecte au moins la première moitié de cette règle, en nous proposant un jeu de société en tour par tour aussi simple à comprendre que le jeu de plateau dont il est adapté. Il suffit en effet de passer quelques minutes dans le didacticiel pour savoir jouer et l'on peut alors se frotter à la petite dizaine de campagnes proposées. Toutes ont pour point commun la guerre de Cent Ans, durant laquelle s'affrontent les six grandes puissances de l'époque. Évidemment, le royaume de France représente l'essentiel de la surface de jeu. Le pays est ainsi divisé en régions que l'on peut faire évoluer en deux étapes (château ou forteresse), afin de gagner plus ou moins d'or, qui sera dépensé principalement pour acheter des cartes d'action ou d'armée. Grâce à ces cartes, on part à la conquête d'autres régions, et au cours des affrontements, chaque joueur doit lancer un dé pour modifier le rapport de force. La victoire finale sera obtenue par le joueur qui aura accumulé le plus de points d'influence, au bout du nombre de tours fixé par la campagne. Précisons d'ailleurs que ces campagnes retraçant les événements de cette époque troublée n'apportent que de légères modifications aux règles de base (paix imposées, bonus de combat, neutralité momentanée d'une faction…). L'ennui, vous l'aurez compris, c'est que le hasard occupe une place essentielle dans le déroulement du jeu : non seulement l'achat des cartes est aléatoire, mais les combats sont menés à coups de dés. De plus, les marges de manœuvre sont limitées à cause de la faible quantité de cartes (moins d'une dizaine) et du manque d'impact de la partie gestion. On ne peut en effet acheter plus de six cartes, même si les coffres de votre royaume regorgent d'or, tout comme il est impossible de stocker des cartes d'un tour à l'autre… Sans compter que certaines d'entre elles s'avèrent redoutables et sont capables de mettre en échec une stratégie pourtant finement élaborée : l'ambassadeur peut ainsi reprendre une ville en plein cœur de votre fief en ouvrant un nouveau front, ou, pire, une carte d'intervention divine transforme une victoire presque acquise en pitoyable déroute. Étrangement, on ressent surtout les émotions d'un joueur de casino plutôt que le plaisir tout cérébral d'un stratège/gestionnaire, et après quelques parties sabordées par de méchants coups du sort, on finit par se lasser de ce jeu de hasard déguisé en jeu de stratégie.

On ressent les émotions d'un joueur de casino

JEAN-FRANÇOIS MOLAS

PC JEUX Pas assez stratégique pour être intéressant.

EST › Mignonnet › Trop aléatoire › À télécharger sur le site officiel

N'EST PAS › Assez subtile › Cher › Destiné aux stratèges

Loterie

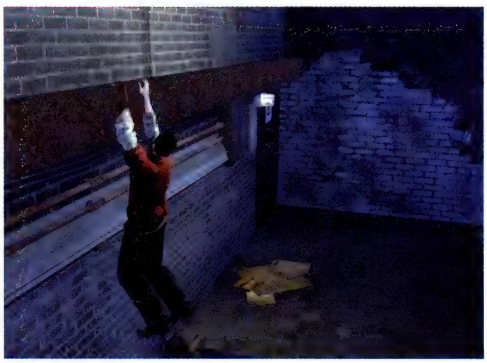
60%

■ **Genre** Stratégie/gestion ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** TchounGA ! Mes ■ **Développeur** TchounGA ! Mes ■ **Config. minimale** 3,1 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 32 Mo ■ **Config. recommandée** 4,2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** Tout public ■ **Site** www.montjoiegame.com ■ **Influence** *Risk* ■ **Alternative** *Medieval II : Total War*

TURNING POINT FALL OF LIBERTY

Quand on met l'histoire en bouteille.

Les dirigeables viendront souvent déposer des troupes. Vous pourrez alors abattre les soldats avant qu'ils ne touchent le sol.



Privilégiés, vos ennemis pourront se mettre à couvert et tirer soit en sortant la tête, soit à l'aveuglette.

En bref

Une bonne idée, mais une réalisation dépassée.

- ☑ Concept intéressant
- ☒ Conversion maladroite
- ☒ Trop grande linéarité
- ☒ De vilains graphismes

Dommage que *Turning Point* n'ait pas bénéficié d'une réalisation plus soignée ; le jeu est bâclé, et du coup, le résultat plutôt mauvais.

Et si les nazis avaient finalement envahi l'Europe ? Et si… ils avaient eu le temps de développer leurs prototypes d'armes surpuissantes ? Et si, en 1952, ils avaient lancé un assaut aéroporté massif sur New York, Boston et Washington ?… Dans cet univers alternatif proposé par *Turning Point*, vous incarnez un simple ouvrier qui deviendra d'abord résistant puis soldat d'élite, avant de se retrouver à la tête d'une armée entière. Les combattants sont bien décidés à anéantir le gouvernement des forces d'occupation, et espèrent sauver la moitié de la planète de la menace nucléaire… Un programme chargé vous attend, découpé en trois grands axes, chacun se déroulant dans une ville différente. New York pour commencer, puis Washington et enfin Londres. Si, sur le papier, cela semble être une bonne idée, il se trouve que la réalisation, elle, est complètement à la rue. Ainsi, hormis le premier niveau et la scène d'introduction assez sympathique, le reste du jeu est prévisible, linéaire, ennuyeux et mou… On évolue seul, même lorsqu'on est accompagné, dans des niveaux terriblement fermés, où des nazis débiles se cachent tant bien que mal derrière tout

Prévisible, linéaire, ennuyeux et mou

QUICK EVENT

Trop exposé ? Optez pour le bouclier humain !

Si un groupe vous fait face et que vous n'avez nulle part où vous cacher, servez-vous du corps de votre ennemi.

LA CAPTURE : On s'approche du soldat ennemi, puis on appuie sur le bouton E pour l'immobiliser. On peut alors lui donner le coup de grâce ou s'en servir de bouclier.

INVINCIBLE : Une fois en « mode bouclier », les balles ennemies ne pourront plus vous atteindre et vous devrez utiliser le pistolet de poche de votre otage.

FINISH HIM ! : Ce dernier finira par tomber sous les balles de ses propres compagnons d'arme, mais vous pouvez aussi vous en débarrasser tout seul, d'un bon coup de crosse.

Le jour le plus long

ce qu'ils trouvent. L'intelligence artificielle du jeu n'est pas des meilleures car, si ce n'est vous canarder et crier « grenada ! » à tout bout de champ, vos ennemis ne seront pas des plus combatifs. Pour autant, ils sont capables de choses interdites au joueur, mais que l'on aurait bien aimé pouvoir faire, comme tirer au jugé tout en restant planqué ou encore ramasser une grenade et la renvoyer. Le gameplay est assez basique, mis à part les rares passages d'escalade ou d'infiltration, vous devrez le plus souvent mitrailler les méchants Allemands qui multiplieront les embuscades. Les niveaux se suivent et se ressemblent, une impression renforcée par ce contenu qui date et fait bien pâle figure par rapport à ce que proposent la plupart des jeux actuellement : pas de véhicule ni de script, et pour enfoncer le clou, impossible de sauvegarder quand on le souhaite. Les bugs s'enchaînent et ce jeu n'offre aucune réactivité. L'environnement n'est pas destructible et vous trouverez une couverture efficace derrière d'improbables abris, comme une plante verte, un chariot, etc. La difficulté n'est pas non plus au rendez-vous, puisque vos ennemis tomberont comme des mouches. Que vous leur logiez une balle dans la tête ou dans la main, le résultat est le même : un trait de plus sur votre casque. Concernant votre armement, il est d'époque, même si certaines armes bénéficient d'une légère évolution technologique. Vous commencerez chaque niveau avec une arme américaine, que vous troquerez bien vite contre le MP-50 allemand, les munitions n'étant pas monnaie courante. Multiplate-forme, *Turning Point* version PC n'est que l'adaptation bâclée de la version Xbox 360. Du coup, avec une configuration moyenne, le jeu rame terriblement, même avec les détails au minimum. Avec tout ça, nous aussi on se met à rêver d'une réalité alternative : et si *Turning Point* avait fait l'objet d'une vraie réflexion et d'un développement sérieux, quelle aurait été sa note ?

NICOLAS MANZIN

PCJEUX Un FPS « uchronique »… et anachronique.

EST
- À déconseiller aux fans du genre
- Rapidement décevant

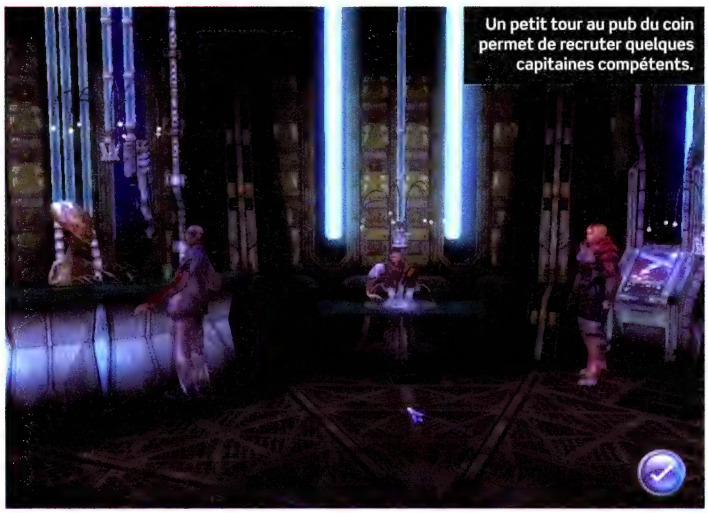
N'EST PAS
- Amusant
- Innovant
- Dynamique

Kaputt

23%

■ **Genre** FPS ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Codemasters ■ **Développeur** Spark Unlimited ■ **Config. minimale** 2,8 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** 2,5 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** www.turningpointgame.com ■ **Influence** *Le maître du Haut Château* ■ **Alternative** *Call of Duty 4*

Ce n'est pas parce qu'ils sont en petit nombre qu'on va les écrabouiller, loin de là !


Un petit tour au pub du coin permet de recruter quelques capitaines compétents.

SPACEFORCE CAPTAINS

Une recette éculée ne fonctionne pas à toutes les sauces.

En bref

De la stratégie au tour par tour sommaire, qui tend rapidement à ennuyer.

- ☑ Pas moche
- ☒ Mou et linéaire
- ☒ Tactiquement inepte
- ☒ Background gâché

Spaceforce Captains a tout d'une contrefaçon : il a l'apparence d'un jeu de stratégie au tour par tour, mais rien de la profondeur du genre.

Débarquer avec un univers de science-fiction sous le bras, c'est bien… Nous le servir dans un shoot spatial sans consistance avec *Spaceforce Rogue Universe*, c'est déjà plus regrettable. Mais nous le resservir en version light à l'occasion d'un jeu de stratégie au tour par tour pour *Spaceforce Captains*, ça ressemble fortement à de l'inconscience. Pourtant, Provox Games était parti du bon pied avec son *Spaceforce*. De nombreuses races différentes, des conflits sociopolitiques complexes, des épisodes obscurs et des rêves de grandeur ostentatoire, ce background a tout du space opera à succès. Il aurait pu l'être, mais ce n'est pas le cas. Quelle bêtise aussi d'en étouffer la richesse avec des concepts aussi austères que ceux de la stratégie au tour par tour ! Et quelle « audace » d'appliquer à la lettre la recette de l'excellent *Heroes of Might & Magic*, sans même parvenir à en effleurer la qualité ! Car c'est bien là le comble de ce procédé regrettable qu'est le plagiat : en copiant bêtement sur le voisin, on perd nécessairement en cohérence.

À trop plagier, on perd en cohérence

Allez comprendre pourquoi une carte à deux dimensions, ça ne passe pas très bien dans l'espace. Et pourquoi un concentré des objets de l'univers sur fond de planètes et de météores géants pose quelques problèmes d'échelle, et subséquemment, un souci d'immersion et de crédibilité… On pourrait penser que la mise en scène rattraperait le coup, mais il n'en est rien. La narration se cache discrètement dans un coin, en évitant soigneusement de perturber la lente inertie du jeu. Alors que l'on rêverait d'un petit script inattendu, les campagnes font dans le monotone et le linéaire. C'est à peine si l'on distingue les trois races (EMD, Ord et Alreani) – étant donné qu'unités et bâtiments sont identiques – et tout juste perçoit-on une différence entre chacune des missions, très proches à la fois en matière d'objectifs et de déroulement. Une redondance

STATIONS SPATIALES

Toutes semblables… C'est toujours la même rengaine

Notre base doit être développée progressivement, mais au final, les possibilités sont très limitées.

1

UNE STATION ORBITALE EMD AU TOUT DÉBUT DE SON ÉVOLUTION. Première chose à faire : construire un saloon afin de pouvoir augmenter les revenus qu'elle nous rapporte.

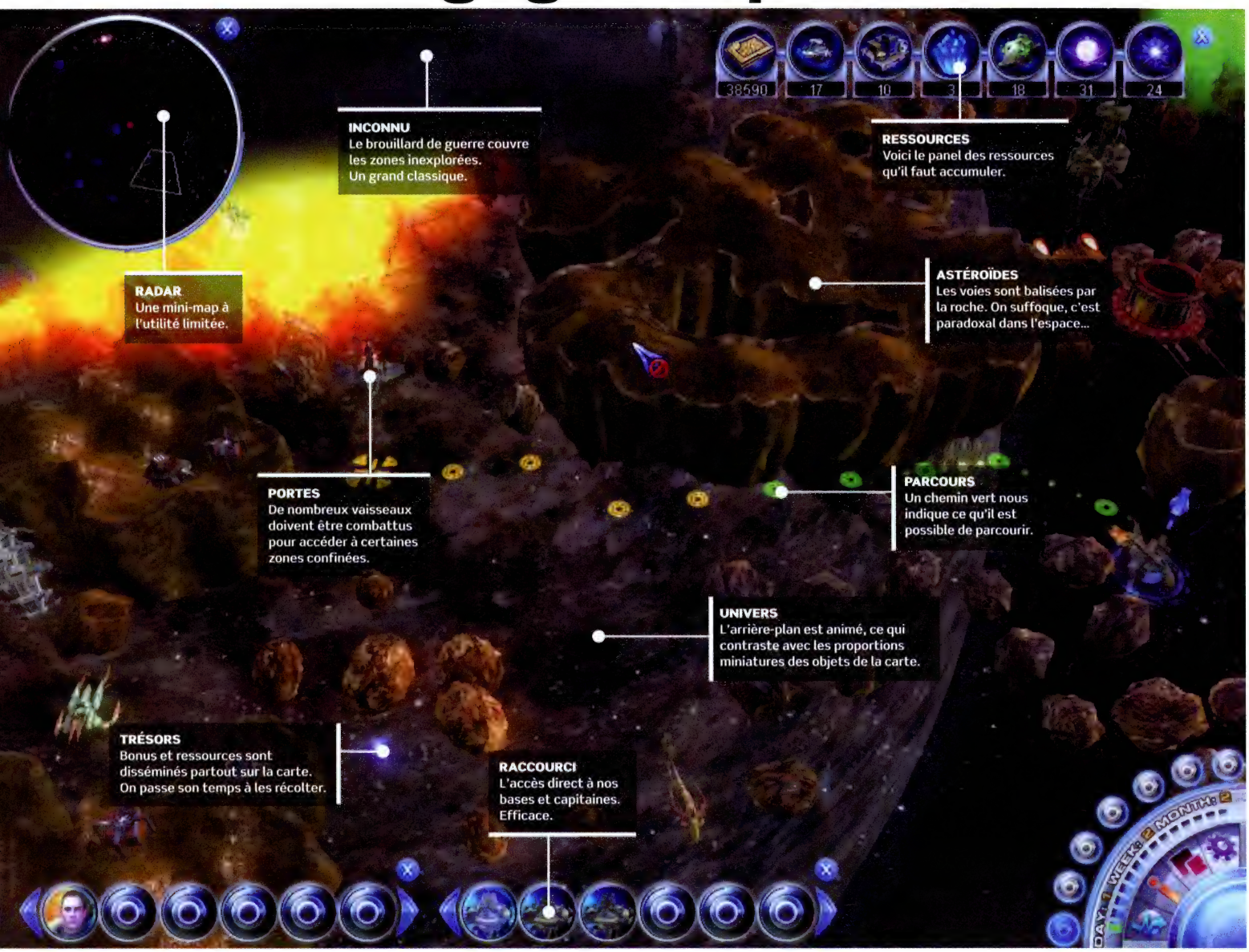
2

LE MENU DE CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS. Chacun des treize types d'édifices est décliné en plusieurs versions.

3

LA STATION ORD DANS TOUTE SA SPLENDEUR. Complète à 100 %, elle peut désormais fonctionner à plein régime.

Embouteillage galactique



frappante que l'on mettra sur le compte de la répétitivité de l'action et d'une certaine vacuité tactique et qui ne fait décidément pas honneur à *Heroes of Might & Magic*. En effet, *Captains* propose lui aussi ces trois phases de jeu, distinctes mais interconnectées, qui font la marque de fabrique du genre. Développement de sa base d'opération, découverte du voisinage et récolte de ressources, recrutement de troupes supplémentaires et acquisition d'équipement, toute cette petite routine sert à préparer les inéluctables batailles et à aménager le terrain pour son triomphe final. Des mécanismes allégés qui tendent tragiquement vers ceux d'un jeu 4X light, dans lequel la liberté de mouvement et d'exploration serait lourdement restreinte, la capacité d'expansion drastiquement réduite, les possibilités d'exploitation honteusement bornées et le plaisir des combats maintenu à son minimum… Évidemment, vu comme cela, ça a l'air désastreux. Mais comment aurait-il pu en être autrement avec seulement cinq types de vaisseaux – déclinables en versions légères et lourdes, une douzaine d'aménagements orbitaux à construire dans un ordre défini et quelques pouvoirs et équipements spéciaux à l'utilité obscure ou anecdotique ? Mais surtout, par quel miracle aurait-on pu accepter l'absence de héros ! Celui-là même qui assure la cohérence du scénario et qui donne toute sa densité aux phases tactiques… par ailleurs bien mal en point ici. En effet, sans la possibilité de riposter automatiquement, de positionner ses troupes avant l'affrontement et, plus grave, d'enchaîner un déplacement et un tir pendant le même tour, les combats perdent pratiquement tout intérêt. Honteux. Même si l'on apprécie la manière avec laquelle les vaisseaux volent en éclats et que l'on est agréablement bercé par des bandes-son entraînantes. Surtout que l'interface manque un poil d'ergonomie et que le mode multi brille par son absence. Des lacunes supplémentaires pour un titre définitivement peu recommandable, qui, en transposant un gameplay terrien à son univers de space opera, réussit le double exploit de sous-utiliser son background et de saboter un genre noble. Une faute impardonnable, même à trente euros.

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX À oublier sans remords.

EST › Répétitif › Doté d'un univers sympa mais mal exploité

N'EST PAS › Profond › Trop moche › Digne de son modèle

Cataclysmique

35%

■ **Genre** Stratégie ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Mars 2008 ■ **Éditeur** Atari/JoWooD ■ **Développeur** Provox Games ■ **Config. minimale** 2 GHz, 768 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 2,6 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** www.sfcaptains.com ■ **Influence** *Heroes of Might & Magic V* ■ **Alternative** *Sins of a Solar Empire*

AVENCAST RISE OF THE MAGE

La magie expliquée aux nuls.

Accomplissez les quêtes secondaires avant que l'école ne tombe aux mains de l'ennemi.

En bref

Un énième hack and slash sur PC qui peine à nous charmer...

- ☑ **Une réalisation dans la moyenne**
- ☑ **Une manière originale de lancer des sorts...**
- ☒ **... Qui parfois ne fonctionne pas !**
- ☒ **Une aventure qui a du mal à démarrer**

Proposant une épopée lente à s'initier comme un vieux moteur diesel, *Avencast* n'offre en fin de compte qu'un énième *Diablo*-like bump-mappé.

C'est un fait, l'Autriche n'est pas une contrée mondialement réputée pour ses connaissances en matière de sciences occultes. Pourtant, cela n'a pas empêché les développeurs de Clockstone de vouloir sortir de la banalité ostrogothe, en réalisant dès leur première production un *Diablo*-like des plus classiques mais teinté d'ésotérisme. Oubliez ces minables apprentis sorciers qui usent leurs fonds de culotte sur les bancs de Poudlard. Véritable « boîte à bac » de la sorcellerie et de la diablerie, cette école n'arrive pas à la voûte plantaire de la noble institution qu'est Avencast. Même si pour réussir dans ce prestigieux bahut, il faut savoir se donner à cent pour cent, c'est pourtant dans la peau d'un cancre que vous débuterez l'aventure. Osant piquer un roupillon durant un cours d'alchimie, il se retrouve immédiatement expédié dans le bureau du « directeur ». Jugeant notre aspirant héros enfin apte à devenir un vrai mage, il l'envoie passer les éternelles épreuves initiatiques. Au nombre de trois, elles feront figure de tutoriel et vous permettront de vous familiariser avec les commandes du jeu. Les experts ne seront pas vraiment dépaysés. Utilisant les mêmes mécanismes que n'importe quel hack and slash qui se respecte, vous aurez tout un tas de paramètres à gérer. Des caractéristiques du perso à l'équipement, en passant par les pouvoirs, les jauges de vie et de mana, tout ce qui compose l'essence même d'un jeu d'Action/RPG digne de ce nom est bel et bien là. Toutefois, au commencement, la seule chose qui vous importe est de passer à tout prix ces maudits examens pour enfin vous lancer dans l'aventure… Qui peine à démarrer ! Car, une fois au cœur de la quête principale, vous serez rapidement blasé de vous coltiner des allers-retours entre les différentes parties de l'académie. Plus précocement encore, vous pesterez de devoir affronter un bestiaire composé de créatures déjà vues et occises dans d'autres productions. Mais, rassurez-vous, dès qu'Avencast tombe aux mains

> Fuir tel un Rincevent au sommet de son art

SUR LE DVD Essayez *Avencast* dans la version de démonstration.

MAGIC JOHNSON

De l'intérêt de bien apprendre ses leçons

Puissants et infernaux, les sorts enseignés à Avencast ne vous feront jamais sortir un lapin d'un grand chapeau... mais plutôt un golem.

FRÉNÉSIE : La magie de sang est à favoriser lors des combats rapprochés. Puissante, elle se révèle surtout efficace en cas de duel face à une grosse bestiole.

PRUDENCE : La magie de l'âme est à employer par les aficionados du combat à distance. Pompant pas mal de mana, elle permet de frapper simultanément plusieurs ennemis...

LÂCHETÉ : L'invocation (ou magie des loosers) consiste à faire appel aux services d'une créature éphémère qui attaquera l'ennemi à vos côtés.

Mage OS X

des démons, l'aventure prend alors une autre tournure. Le danger vous guettant dans toutes les salles, vous avez le choix d'affronter courageusement ces créatures, ou de les esquiver et de les fuir tel un Rincevent au sommet de son art. Bien que permettant de survivre pour avancer, cette dernière stratégie ne se révèle pas très payante à la longue : votre niveau d'expérience peinera à décoller, et vous pourrez également faire une croix sur les points de compétence. Précieux, ces derniers servent à développer les capacités de votre perso, ou même à acquérir de nouveaux sorts. Le héros maniant son bâton comme une lavette, la magie s'avère être sa meilleure arme face à des ennemis toujours plus puissants et nombreux. Notez qu'il existe, d'ailleurs, deux méthodes pour lancer des sorts ou invoquer des familiers. En leur attribuant des touches de raccourcis, ou en exécutant des manipulations dignes d'un *Street Fighter II*. Intuitive, cette méthode d'incantation favorise l'immersion au sein du jeu, tout en répondant parfois mal ou pas aux sollicitations du joueur. Ce qui peut s'avérer frustrant dès lors que plus d'un ennemi est présent à l'écran… une situation fréquente par ailleurs. Partisans des raids en bandes hétérogènes, il faut se frotter en priorité aux guérisseurs ou à la petite friture, avant de faire la fête aux démons qui vous gratifieront le plus en points d'XP. Ainsi, en sus d'offrir des combats assez intenses, les niveaux recèlent également de pièges mortels et d'énigmes anecdotiques. Malgré des niveaux très souvent linéaires, la progression est assez rapide. Arborant graphiquement le minimum syndical qu'on est en droit d'exiger d'une production en 2008, le soft pourra se satisfaire en contrepartie d'une configuration vieille de quatre ans. Ainsi, n'espérez ni un déluge d'effets spéciaux, ni une orgie de polygones. Attendez-vous plutôt à une réalisation globalement à la hauteur du reste du jeu, c'est-à-dire très moyenne. En fait, il est difficile de ne pas abandonner ce jeu bourrin à la gestion des collisions laborieuse, et desservi par une épopée sans saveur dotée de personnages plats et dénués de tout charisme Pourtant, si l'histoire peine à décoller, *Avencast* se révèle à la longue tout de même sympathique, voire prenant. Même s'il ne possède pas assez de qualités pour se distinguer de la multitude de *Diablo*-like.

OLIVIER-BRICE THIVET

PCJEUX Une aventure sympa… mais pas indispensable.

EST › Soporifique au début… Puis assez prenant › Finalement, assez moyen

N'EST PAS › *Diablo* › Enrichi en relationnel › Doté de collisions crédibles

Diablotin

65%

■ **Genre** Action/RPG ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Focus ■ **Développeur** Clockstone ■ **Config. minimale** 2,2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 1 Go Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.avencast.com ■ **Influence** *Diablo 2* ■ **Alternative** *Hellgate London*

Poissard, il vaut mieux avoir des centaines de pattes de lapin accrochées au rétro.

La raison du retard des bus enfin révélée : les passagers prendraient leur temps pour monter ! Étonnant, non ?

BUS DRIVER SIMULATOR

Service minimum, prix maximum...

Étrangement, et c'est injuste, certaines professions feront toujours moins rêver que d'autres. Chez beaucoup de femmes, la simple vue d'un uniforme de pilote de ligne suscite un certain émoi ; en revanche, un conducteur de bus laissera à jamais indifférente la gent féminine. Habitués des simulations stupides destinées à un public avant tout américain, les gens de chez SCS en remettent une couche avec un jeu qui garde résolument les pieds sur terre. Oubliée, l'ivresse des cieux des vols transcontinentaux à trente mille pieds d'altitude… Car les développeurs nous installent pour l'occasion dans les cabines de douze autobus très ordinaires. Soyez prêts à vous coltiner du transport d'usagers aigris, du ramassage scolaire de mômes en furie, ou même du convoyage de touristes idiots aux quatre coins d'une ville quelconque. Tous dans l'autocar, Oscar ! *Bus Driver Simulator* tentant de coller au mieux à la réalité, il vous obligera à adopter une conduite prudente et respectueuse du code de la route : arrêts aux feux rouges qui durent trois plombes, utilisation systématique des clignotants, chargement et déchargement des passagers, malus en cas de contresens… Rien n'a été oublié pour vous immerger dans l'existence passionnante des chauffeurs de bus ! Pied au plancher, à quarante-cinq miles à l'heure, on ne peut pas dire que vous serez vraiment grisé par la vitesse. Il se dégage en effet de ce simulateur un esprit zen que même la série des *Flight Simulator* a cessé de prôner depuis son dernier add-on. Loin d'être des monstres de puissance boostés par des V12, les autocars se révèlent être surtout des chefs-d'œuvre d'injouabilité qui ont tendance à survirer. Pas évident d'aborder un virage à quatre-vingt-dix degrés lorsque l'unique point de vue se situe à l'arrière d'un pachyderme dénué de la conduite assistée. Privé de vue interne, il n'est pas rare d'emboutir bêtement un véhicule qui se trouvait juste devant, ou de griller un feu perdu au beau milieu d'une forêt de panneaux de signalisation. Des micro-événements certes agaçants et répétitifs, mais qui, malgré tout, n'ont pas de réelle influence sur le déroulement des parties. Moins fun qu'un *Crazy Taxi* ou un épisode de *Derrick*, on se demande alors pour quelle raison on s'est embarqué dans une telle galère. Doté d'une réalisation proche de certaines productions vieilles de huit ans, *Bus Driver Simulator* fait figure de plaidoyer peu convaincant pour le retour du cubisme qui pique les yeux. Car en plus d'être dépourvu du moindre intérêt, le jeu rend un bien mauvais hommage aux vaillants machinistes en étant tout simplement… moche.

Le comportement du bus, déjà très mauvais à la base, ne change guère sur une chaussée enneigée.

Tous dans l'autocar, Oscar !

OLIVIER-BRICE THIVET

PCJEUX Rien à sauver, hormis un concept original…

EST › Simpliste › Plein de bugs › Lent › Trop lent › Court

N'EST PAS › Magnifique › Complet › Fun

aBUSé

20%

■ **Genre** Simulateur ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Anuman Interactive ■ **Développeur** SCS ■ **Config. minimale** 1 GHz, 128 Mo Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** www.busdrivergame.com ■ **Influence** *Flight Simulator* ■ **Alternative** *Crazy Taxi*

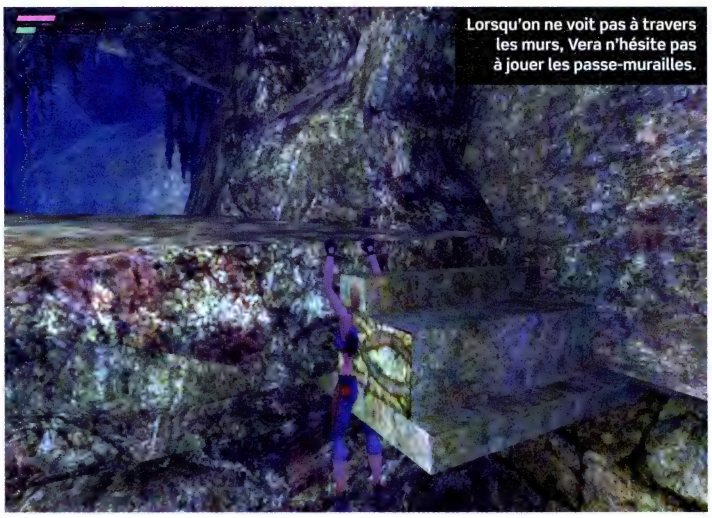
VERA JONES
LA LÉGENDE DES SEPT RELIQUES

Les blondes ne savent pas sauter.

Collez votre visage contre la paroi de cette caverne, et les ennemis vous perdront de vue.

Vera Jones étant contre le piratage, elle n'aura aucun scrupule à tuer cette mule !

Le mois d'avril est décidément propice aux bonnes comme aux mauvaises blagues. Si vous en aviez marre de subir le gag puéril du poisson en papier dans le dos, alors préparez-vous à celui encore plus pénible du DVD-Rom en travers de la gorge. Ainsi, ce *Vera Jones* a tout de la farce de mauvais goût. À commencer par sa trame scénaristique et son gameplay, qui empiètent sans vergogne sur les plates-bandes d'un *Tomb Raider*. Adaptation d'une superproduction russe, ce titre est lui-même issu d'un honteux remake des aventures de la belle Lara à la sauce FSB de Poutine. De brune, l'héroïne un temps péroxydée est finalement devenue blonde « naturelle » se découvrant au passage une passion pour la grimpette. Un talent plutôt utile dans la lutte qu'elle mène contre une société secrète, qui convoite les vestiges d'une civilisation disparue. Toutefois, là où la miss Croft nous avait séduits par sa grâce naturelle, Vera exaspère par son agilité digne d'un ragondin. Que ce soit lors des affrontements à l'arme de poing, ou même lors des phases d'exploration, l'aventurière slave fait preuve d'une lourdeur et d'une lenteur sans nom. Très dirigiste, le level design laisse peu de liberté au joueur, en lui imposant de passer par des parcours prédéfinis. Impossible de grimper sur une plate-forme ou de se raccrocher à un rebord lorsque l'on manque un saut. Du coup, il ne reste plus qu'à regarder Vera s'écraser lamentablement au sol… Le pire, c'est que le jeu ne manque pas de nous rappeler que notre héroïne est une adepte de la varappe. Ainsi, la blonde intrépide aime tortiller son fessier moulé dans son pantacourt lors de pénibles phases d'ascension. Il suffit de placer tour à tour chacun des quatre membres sur la paroi et de réitérer l'opération jusqu'au sommet. Arrivé tout en haut… le néant ludique ! Peut-être deux ou trois ennemis stupides à dézinguer, ou même quelques switchs à activer, mais rien qui puisse soutenir la comparaison face à un *Tomb Raider* vieux de douze ans. L'ensemble est dénué d'intérêt, et le personnage que l'on doit contrôler uniquement au clavier et à la souris ne fait aucun effort pour rendre l'expérience un minimum agréable. Ainsi, en plus d'offrir des environnements sacrément laids, le jeu se paie le luxe de ramer sur une configuration récente. Également instable, l'aventure s'achève souvent par de violents retours sous Windows. L'occasion idéale d'alléger son disque dur et d'envoyer Vera Jones explorer plutôt le fond d'une poubelle…


Lorsqu'on ne voit pas à travers les murs, Vera n'hésite pas à jouer les passe-murailles.

Voici l'un des rares endroits du jeu qui ne soit pas trop repoussant !

> Vera exaspère par son agilité digne d'un ragondin

OLIVIER-BRICE THIVET

PC JEUX Mou, laid et buggé : une daube, une vraie !

EST › Dirigiste › Instable › Mauvais › Sous-titré

N'EST PAS › Lara › Fun › Bien réalisé › Maniable

Pastiche

05%

■ **Genre** *Tomb Raider*-like ■ **Prix** Environ 19 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Anuman Interactive ■ **Développeur** After Lab Gamestudio ■ **Config. minimale** 2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 2 Go Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VOST FR ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.anuman.fr/vera-jones ■ **Influence** *Tomb Raider* ■ **Alternative** *Tomb Raider Anniversary*

OÙ EN SONT-ILS ?

Passé, présent, futur : *PC Jeux* voit tout, *PC Jeux* sait tout !

LES SCORES

- ☐ ASSASSIN'S CREED p. 80 **84 %**
- ☐ COMMAND & CONQUER 3 LA FUREUR DE KANE p. 84 **80 %**
- ☐ AVENCAST : RISE OF THE MAGE p. 96 **65 %**
- ☐ SILENT HUNTER 4 : WOLVES OF THE PACIFIC U-BOAT MISSIONS p. 89 **65 %**
- ☐ LES SIMS 2 : QUARTIER LIBRE p. 88 **63 %**
- ☐ MONTJOIE ! p. 91 **60 %**
- ☐ WARHAMMER : MARK OF CHAOS BATTLEMARCH p. 90 **58 %**
- ☐ ANCIENT WARS : SPARTA THE FATE OF HELLAS p. 86 **38 %**
- ☐ SPACEFORCE CAPTAINS p. 94 **35 %**
- ☐ TURNING POINT FALL OF LIBERTY p. 92 **23 %**
- ☐ BUS DRIVER SIMULATOR p. 98 **20 %**
- ☐ VERA JONES : LA LÉGENDE DES RELIQUES p. 99 **5 %**

PERDUS EN ROUTE !

Les jeux qu'ils ne nous ont pas envoyés

RAINBOW SIX VEGAS 2
Le même que le précédent, sans doute non optimisé et très court.

TUROK
Comme les dinosaures, la version PC est difficile à apercevoir. De mauvais augure ?

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

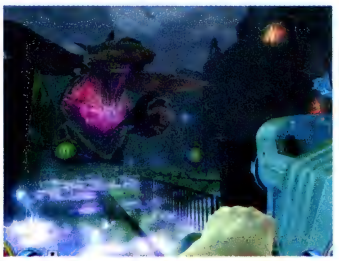
TITRE	ÉDITEUR	DATE	AVIS
Borderlands	2K GAMES	Hiver 2008	Avec trois jeux en développement, Gearbox tiendra-t-il le coup ?
Mass Effect	Electronic Arts	Mai 2008	En test le mois prochain.
Fallout 3	Bethesda Softworks	Hiver 2008	Toujours dans les délais selon Bethesda.
Prototype	Vivendi	Automne 2008	Le multi sans doute abandonné.
Spore	Electronic Arts	Printemps 2008	Plus vraisemblablement en fin d'année.
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Koch Media	29 août 2008	Enfin une date, et mondiale en plus !
Starcraft II	Blizzard	Courant 2008	Voir ce numéro. Annonce d'une date, sans doute en juin.
Aliens : Colonial Marines	SEGA	Fin 2008	Pas encore de bip sur le détecteur de mouvements.
Dawn of War 2	THQ	Début 2009	Certainement après *Starcraft II*.

PC JEUX RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois

TABULA RASA
Genre : MMO
Enfin un peu d'action et de la SF dans un MMO en ligne. **Non testé**

COD4 : MODERN WARFARE
Genre : FPS
Un changement d'époque salutaire pour la série. **PCJ 117, 91 %**

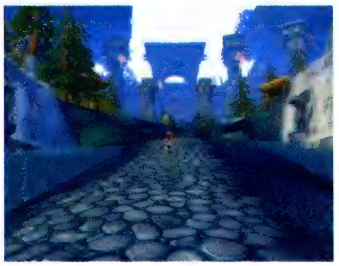


HELLGATE : LONDON
Genre : Action/aventure
Le vrai successeur de *Diablo 2*, avec des flingues en plus. **PCJ 116, 93 %**

UNREAL TOURNAMENT 3
Genre : FPS
Rapide, beau et fun. Une pure décharge d'adrénaline. **PCJ 118, 94 %**

HALF-LIFE ORANGE BOX
Genre : FPS
Trois jeux dans une boîte dont le très fun *Team Fortress 2* et le captivant *Portal*. **PCJ 117, 89 %**

CRYSIS
Genre : FPS
La référence FPS du moment. Un titre hallucinant, et finalement pas si gourmand ! **PCJ 117, 95 %**



WoW THE BURNING CRUSADE
Genre : MMO
Incontournable, pour les prochains mois. **Non testé**

BIOSHOCK
Genre : Action/RPG
Beauté graphique, richesse de l'action... Avec en plus une customisation extrême. **PCJ 115, 95 %**

FL GAMES

LIVRAISON 24H/48H PARTOUT EN FRANCE

WWW.FL-GAMES.FR

Pour toutes informations
contacter nous au : **01 60 16 42 32**

JEUX IMPORT

Livraison Express sur le Monde Entier 24H/48H sur la France

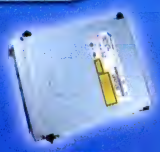
IMPORT DIRECT
USA - ASIE

Le spécialiste du jeux import et de l'accessoire sur consoles!

Site sécurisé Banque Populaire

Xbox 360

Kit de Tournevis pour Xbox 360 / Xbox 6.90 €

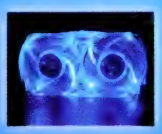

Lecteur HITACHI-LG 79.90 €

Coque Complete Black Knight : 42 €

Cable VGA HD : 14.90 €

Aussi Disponible :
- Cable Component : 14.90 €
- Cable RGB : 14.90 €
- Cable AV : 14.90 €

Intercooler 360
Version Blanc : 19.90 €
Version Noir : 24.90 €


Ventilateur interne bleu X360 : 14.90 €

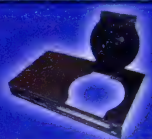
Disponible aussi en Rouge et Vert

Xeno Top Gear Led Bleu : 39.90 €

Facade Chrome pour X360 : 19.90 €

Sac de transport pour X360 : 24.90

PS2 / PS3


Coque Flip Top PS2 Compatible V4 à V10 12.90 €
Version PSTWO : 9.90 €

Magic swap 3.6 pour PS2/PSTWO : 22.90 €
Slide Card et Magic Key 3 Offert

Manette DualShock 2 Officiel Sony : 24.90 €
Aussi disponible en : Noir, Smoke, Jaune et Bleu

Manette Dual Shock 3 PS3 Blanche, Noir ou Silver : 64.90€

Manettes vibrantes

Cable YUV PS2/PS3 : 6.90 €
Version plaqué "Or" : 14.90 €

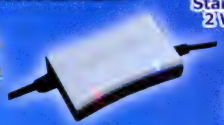
Cable HDMI PS3 : 9.90 €
Version Plaqué "Or" : 14.90 €

Ventilateur PS3 Dragon 15.90 €

Sac de transport pour PS3 : 32.90 €

Nintendo Wii

Access Pro Tool Kit V2 : 14.90 €


V-BOX 54.90 €

Stand de recharge pour 2 Wiimote + Batterie 16.90 €

Puce D2PRO : 45 €

Puce Wiikey Wii : 14.90 €
puce originale

Wii Free Loader 19.90 €

Cable YUV Wii : 9.90 €

Pistolet pour Wiimote 12.90 €

Coque Complet Noir pour Wii : 32.90 €

Mini Sensor Bar Sans-Fil : 9,90 €

Sac de transport pour Wii : 19.90

DS-DSLITE

Shock!Case pour DS Lite version Rouge : 24.90 €
Dispo également Blanc, Noir, Bleu, Jaune et crystal
version Chrome : 32.90 €

Guard Mask pour DS Lite Noir 6.90 €
Dispo également Blanc, Bleu Ciel et Fonce, Rose

Ecran de remplacement
DS TFT : 25.90 €
DS Pave Tactile : 25.90€
DS Lite TFT Haut : 32.90 €
DS Lite TFT Bas : 32.90€
DS Lite Pave Tactile : 25.90€

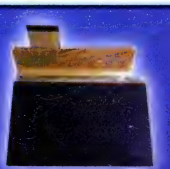
Supercard New One 39.90 €

PSP-PSP Lite

Chargeur Secteur Type origine pour PSP / PSP lite 9.90 €

Cable Component pour PSP Lite 12.90 €

battery tool pour PSP Lite 29.90 €
Version PSP Également Dispo


Ecran TFT avec Retroeclairage pour PSP Lite : 59.90 €
version PSP : 49.90 €

PC / Vidéo

Adaptateur manette PS2 pour PC (1 port) : 6.90 €

Adaptateur manette PS2 pour PC et PS3 9.90 €

Adaptateur manette PS2 pour PC (2 ports) 9.90 €

Adaptateur manette PS2 pour PC (2 ports) 16.50 €

YUV Selector 19.90 €

HDMI Selector (4Ports) 99.90 €
Modele Alu Plaqué "Or"

cable HDMI Gold fourni

Adaptateur manette PS2/GC/DC pour PC (1 port) 19.90 €

XGA Box Universelle 58.90 €

VGA FULL HD1080P 74.90 €

Figurines

DOA Kasumi 74.90€
Dispo en version Blanche

Métroid 89.90€

Metal Gear Solid 19.90€

Altair Assasin Creed 44.90€

World of Warcraft Orc Shaman 16.90€

Peluche Zelda 15 cm 12.90€

ESPACE PROFESSIONNEL

Revendeurs Contactez-nous !
Service Professionel au :
01 60 16 02 30 ou revendeur@fl-games.com

COMMENT COMMANDER?

PAR COURRIER EN NOUS RENVOYANT LE COUPON CI-CONTRE

- PAR INTERNET : http://www.fl-games.fr

- PAR TELEPHONE : 01 60 16 42 32

Ouverture du Lundi au Vendredi de 10h à 12H30 / 14H à 19H

Passez commande par CB, par téléphone ou par chèques / mandats par courrier à : FL-GAMES, BP 30 91390 Morsang sur Orge

Articles

Nom, Prénom

Téléphone / email

Adresse

Code Postal, Ville

EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

C'EST BON ET C'EST GRATUIT !

DINO KILL

Off-Road Velociraptor Safari

Turok en voiture !

Il est de notoriété publique qu'il ne faut pas tout mélanger, surtout pas le vin rouge et le Fanta, les frites et le Nutella, ou autres bizarreries dont la simple évocation soulève le cœur… Pourtant, il arrive que certains coktails improblables et inattendus s'avèrent excellents. *Off-Road Velociraptor Safari* est justement l'un d'entre eux, tout droit sorti d'un cerveau malade. Le concept est simple : à bord d'une jeep musclée et équipée d'une chaîne terminée par une boule pleine de piquants, vous devrez tuer des velociraptors. Voilà, c'est tout ! La réalisation de ce petit jeu est terrible et l'amusement immédiat ! Non seulement vous marquerez des points en massacrant du lézard, mais également en réalisant toutes sortes d'acrobaties, comme rouler le plus longtemps possible sur deux roues, faire un long saut… N'hésitez pas une seule seconde, c'est gratuit, tout petit, et totalement délirant. Seul petit bémol, le niveau se fait en temps limité, alors ne traînez pas trop !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

5 Mo

INFOS

Site	raptorsafari.com/play.php
CD/DVD	Non
Nécessite	L'installation d'un petit plug-in
Ce jeu présente un ratio amusement/taille énorme !	

MOD LIFE

Wheels of War

Quand *FlatOut* semble soft…

On reste dans l'esprit voitures blindées et virées en enfer avec ce mod pour *Enemy Territory : Quake Wars*. Les développeurs affichent clairement leur volonté de rendre un hommage à *Carmageddon*. Aussi, vous retrouverez ce qui a fait le succès de la série : des concurrents à massacrer, des carrosseries recouvertes de lames et de pointes, des bonus partout, des zombies à écraser, d'improbables cascades et, malgré tout, une course avec des check-points. Ne vous attensez pas à une révolution du genre, mais pour les nostalgiques que *FlatOut* n'arrive pas à consoler, ceci constituera un bon produit de substitution. D'ailleurs, le résultat est plus que correct, surtout pour une alpha : vous pouvez télécharger le mod et vous lancer sans plus attendre en multi ou en solo. Seul petit reproche que l'on pourrait faire à ce titre : l'intégration des véhicules dans le décor qui semblent un peu en décalage. Mais ça n'enlève rien au plaisir de jeu !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

250 Mo

INFOS

Site	wheelsofwar.colsoft.biz
CD/DVD	Non
Nécessite	*Enemy Territory : Quake Wars*
Un mod bien sympathique façon *Carmageddon*.	

ÉCONOMISEZ LA BANDE PASSANTE

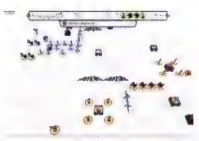
Utilisez Download Manager pour ménager votre modem. Les meilleurs mods (du mois) sont sur le DVD.

❮ SMALL XXL ❯

10 Mo	50 Mo	150 Mo	1 Go
Ami des 56k	*Sans problème*	*Surchauffe*	*Nuit blanche*

Entre les échecs et *Risk*

Guy Debord, vous connaissez ? Mais si, le pape du situationnisme !... Son jeu de guerre a été porté en version vidéo ludique. Dans *Kriegspiel*, téléchargeable sur r-s-g.org/kriegspiel, vous dirigez des troupes napoléoniennes dans un gameplay au tour par tour. Le but est de vous débarrasser de l'armée adverse et de capturer son camp de base. Très complet, vous gérez le déplacement et le ravitaillement de vos troupes ainsi que l'avancement de vos lignes de communication, vous défendrez vos acquis, et surtout, vous devrez bien calculer vos stratégies d'attaque et de défense. Tout cela dans un design très soigné avec la possibilité de passer de la 2D à la 3D à tout moment. Mis au point par une équipe de développeurs anglais, le jeu propose un mode en ligne ou à deux sur le même ordinateur. En revanche, aucune intelligence artificielle ne permet de jouer en solo.



SCIENCES

Phun !

Amusons-nous avec la gravité et la matière.

Le mois dernier, nous vous parlions d'un simulateur de gravité et de collisions, et comme nous n'aimons pas faire les choses à moitié, en voici un deuxième. Baptisé *Phun !*, il n'offre qu'une interface en 2D un peu austère, mais une prise en main beaucoup plus intuitive. En effet, il tend plus vers l'amusement que l'expérimentation rigoureuse. Si vous voulez un bloc, un rond, une barre ou n'importe quelle autre bizarrerie, pas besoin d'aller farfouiller dans des menus compliqués, tracez-le à main levée et il apparaîtra instantanément. Les possibilités de ce logiciel sont vraiment impressionnantes, et son champ d'action est large puisqu'il prend même en compte les liquides. Bref, si vous avez l'âme curieuse et l'esprit bidouilleur, lancez-vous et soyez créatif !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

2,5 Mo

INFOS

Site	phun.cs.umu.se/wiki/Download
CD/DVD	Non
Nécessite	Un esprit curieux
La science amusante !	

INTERNET

Le best-of du Web

Quand la rédaction trouve comment occuper ses lecteurs.

1 PHOTOSHOP 2.0

Vous n'êtes pas chez vous, mais vous avez besoin de faire une retouche rapide sur une photo, ou de montrer vos dernières prises de vue de vos vacances aux sports d'hiver ? Dans un élan très Web 2.0, Adobe lance son service de Photoshop Online, qui reprend les fonctions les plus basiques de son logiciel phare et offre un système d'hébergement des photos. Pour l'instant, le site est encore en bêta, donc gratuit. Profitez-en !

www.photoshop.com/express/landing.html

2 MON CH'TI BILOUTE !

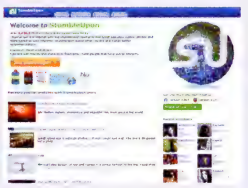
Fort du succès du film de Danny Boon, vous avez décidé vous aussi de créer un site en ch'ti en le rendant accessible aux personnes de ch'nord qui ne parlent pas français. Mais, hélas, vous ne parlez pas vous-même ce doux patois... Aucun problème ! Voici le « ch'timisator » qui s'occupera de la traduction de manière complètement automatique. On entre l'url dans la page, on clique, et un petit air de ch'ti envahit votre site !

chti.logeek.com

3 ALLEZ, À LA MINE !

Pour le plus grand plaisir de tous, *le Seigneur des Anneaux Online* propose sur son site un mini-jeu sous forme de *Risk* dont le but est de conquérir les mines de la Moria. Plutôt bien fait et très simple d'utilisation, vous trouverez là le compagnon idéal de vos moments de solitude. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et vous laisse de grandes chances de gagner malgré quelques cruels défauts.

www.unlocktheminesofmoria.com



4 SURFEZ AU HASARD

Fatigué de vos vieux sites Internet ? Deux solutions s'offrent à vous : vous tapez n'importe quoi dans Google et croisez les doigts en espérant tomber sur quelque chose de bien, ou bien vous installez Stumble, remplissez un petit formulaire pour déterminer ce qui vous botte dans la vie et cliquez sur le gros bouton vert. Le site vous redirige vers un autre, choisi parmi une sélection en fonction de vos préférences. Résultats garantis !

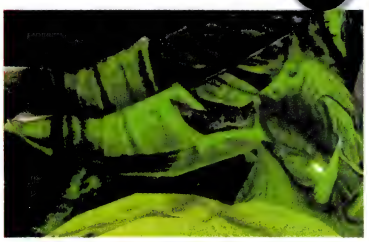
www.stumbleupon.com

VIDÉO

STARCRAFT II

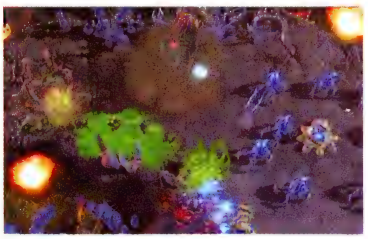
Non seulement nous vous proposons un dossier très complet sur *StarCraft II*, mais comme rien n'est trop beau pour vous, voici une petite vidéo pour vous mettre l'eau à la bouche. Vous y retrouverez tous les éléments d'une bonne bande annonce, de la cinématique, des jolies images, et surtout beaucoup de gameplay !

DOWN LOAD BONUS STAR



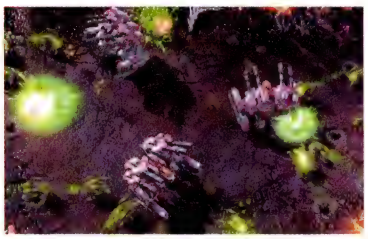
1 ÉVOLUTION

Depuis le dernier opus, les Zergs ont eu le temps d'évoluer et de revenir plus puissants que jamais.



2 GAMEPLAY

Cette vidéo est bien fournie en images du jeu, ce qui donne un aperçu assez fidèle de ce que sera le résultat final.



3 GAMEPLAY ENCORE

Découvrez aussi les nouvelles stratégies de combat : embuscades, attaques éclairs et autres contaminations...

4 DÉTERMINÉS

Les Zergs, tout comme les autres races, sont plus que jamais déterminés à se taper dessus, pour notre plus grand plaisir !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

80 Mo

INFOS

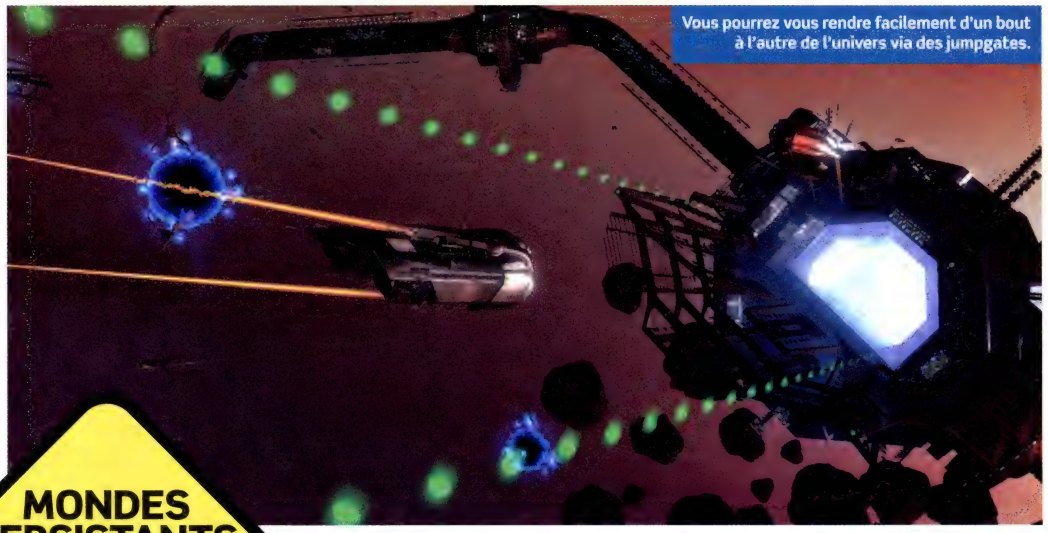
Site	eu.starcraft2.com
CD/DVD	Non
Nécessite	Un lecteur vidéo
Aperçu alléchant du prochain gros RTS.	

JUMPGATE EVOLUTION

Saute par la porte

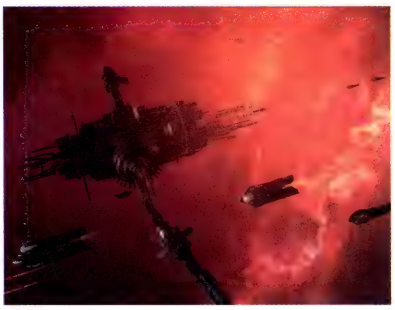
Chicken Wing Commander

Contrairement aux croyances populaires, les MMO ne mettent pas tous en scène des elfes androgynes adeptes de l'écologie ou des nains rouquins à la barbe hirsute. Ainsi, à des années lumières des clichés liés à l'heroic fantasy, débarquera bientôt un jeu online qui vous enverra très loin au-dessus de la stratosphère. Intitulé *Evolution*, le prochain volet de la licence *Jumpgate* vous fera explorer les confins mal famés de l'espace, à bord d'un vaisseau des plus insignifiants. Comme par le passé, il vous faudra choisir votre camp parmi les trois factions rivales déjà présentes dans le précédent opus – Octavius, Solrain et Quantar. Léger, le scénario vous plongera au beau milieu d'un conflit intergalactique, les belligérants se disputant la propriété de plusieurs systèmes solaires. Mais c'est sans compter sur une race alien qui n'a rien trouvé de mieux que de téléporter ces systèmes stellaires à quelques milliers de parsecs de leurs coordonnées d'origine. Encore bien plus inhospitalier et peuplé par une douzaine d'autres factions de PNJ, ce secteur galactique n'aura rien d'un coin de paradis. Même s'il sera possible, comme dans un MMO classique, d'arpenter en toute « quiétude » l'univers en quête de richesses, *Jumpgate Evolution* mettra avant tout l'accent sur les dog-fights spatiaux. Que ce soit en solo, face à des adversaires contrôlés par l'ordinateur ou en multi, face à des rivaux humains, attendez-vous à des affrontements dignes de *Wing Commander* ou de *Descent Freespace*. MMO oblige, chaque vaisseau ennemi abattu vous fera gagner des points d'expérience. En les cumulant, vous accéderez à de nouveaux vaisseaux ou équipements qu'il vous faudra acheter. Car même dans le futur, l'argent fera tourner l'univers, et à défaut de pouvoir vivre de vos frags, il faudra monnayer vos talents via l'une des trois professions (mineur, raffineur ou assembleur) que comptera le jeu. Aussi accessible qu'un FPS, à cause de l'utilisation d'un nombre restreint de touches, vous pourrez ainsi vous retrouver rapidement immergé au cœur de l'action. Parfaitement jouable au couple clavier/souris comme au joystick, c'est toutefois ce dernier qui procurera comme toujours le plus de sensations. Promettant de se satisfaire d'une configuration modeste, le jeu affichera, en revanche, des étendues intersidérales de toute beauté, où grouilleront des multitudes d'astéroïdes et de débris spatiaux. Laissons donc le temps à NetDevil de parachever son jeu, qui s'annonce déjà bien plus convaincant que le premier volet en son temps.



Vous pourrez vous rendre facilement d'un bout à l'autre de l'univers via des jumpgates.

MONDES PERSISTANTS
Le MMO à faire sauter de joie !



LOTRO

Une page se tourne...

Bonne chance pour la suite !

L'univers online du *Seigneur des Anneaux* n'a de cesse de s'enrichir à une cadence infernale. En sus d'un treizième livre qui ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez, *Lord of The Rings Online* va accueillir sa première extension payante. Inutile de faire la grimace ou de hurler au scandale, car cet add-on, intitulé *Les Mines de la Moria*, vaudra son anneau unique… Pardon, son pesant d'or. En plus de vous faire crapahuter dans les vastes étendues souterraines des Terres du Milieu, le jeu proposera six nouveaux livres ! Une bonne raison de vous encourager à remporter les dix levels supplémentaires qu'autorisera le jeu, et atteindre ainsi la barre symbolique du niveau soixante. Ce qui ne sera pas de trop face à l'immense Balrog, qui a eu raison de Gandalf le Gris. Cette extension introduira également deux nouvelles classes de persos : « warden » et « runekeeper », ainsi que la possibilité de forger des armes inédites. Mais, il vous faudra attendre l'automne pour en savoir plus, ou bien vous rendre régulièrement ici : www.unlocktheminesofmoria.com

PIRATES OF THE BURNING SEA

Troubles en haute mer

Quelques recommandations avant de prendre le large.

Quelques mois après sa sortie officielle, il était temps de se pencher à nouveau sur le cas *Pirates of the Burning Sea*, histoire de faire un peu le point sur ce MMO naval pas comme les autres. La première chose qui frappe en posant un pied dans cet univers persistant, c'est l'étouffante complexité des pavés de textes que vous êtes obligé de lire si vous voulez essayer de vous en sortir. Mais c'est peine perdue, puisque vos premières heures de jeu seront placées sous le signe de la frustration et de l'errance en quête de sens. Tout commence par la sélection d'un personnage qu'il vous faut personnaliser, ainsi que de sa « moralité » : riche marchand, honnête officier de la marine ou perfide pirate apatride, vous avez le choix. Une fois sur pied, on vous donne le commandement d'une coque de noix, une épée, et une petite tape sur la tête en guise d'encouragement. Par le biais de quelques quêtes, vous serez succinctement renseigné sur le vaste système économique, puis… plus rien ! Du coup, sans vouloir faire de mauvais jeu de mots, on rame… Vous ne savez ni où aller, ni à qui parler… Et si vous vous lancez en mer par dépit, vous finirez, dans le meilleur des cas, par vous perdre… et dans le pire des cas, par rentrer à la nage. La meilleure manière de prendre du niveau est d'accomplir des missions en vous adressant aux nombreux PNJ peuplant l'archipel. Le niveau de difficulté étant très variable, il vous arrivera souvent d'être obligé de recommencer vos missions. Une fois gagné un niveau, vous ne pourrez apprendre qu'une seule et unique compétence, que vous devrez choisir parmi vos aptitudes : navigation, combats en mer ou duel. Autant dire que votre progression sera lente, et vous passerez un long moment à comparer les différentes compétences proposées pour être sûr de faire le bon choix. Les combats à l'épée ne sont pas non plus une référence du genre, l'absence de diversité des attaques et la rigidité des animations n'offrant pas un spectacle des plus réjouissants. Enfin, dernier point négatif : le système économique, certes réaliste, demeure bien trop complexe. Sachez qu'en dehors de l'équipement de base, vous ne trouverez rien en boutique, ce qui vous oblige à tout construire vous-même. Si cela semble être une bonne idée au départ, on nage rapidement en pleine confusion. Pour récolter des matériaux, vous devrez tout d'abord aménager des zones d'exploitation, dont vous aurez dessiné les plans au préalable. Mais pour ça, il faudra également d'autres matériaux… Bref, c'est une galère sans fin, et pour construire un navire digne de ce nom, vous aurez besoin de l'aide d'autres joueurs, tant il est complexe de réunir l'ensemble des matériaux et composants. Au bout de quelques jours, lorsque vous aurez finalement réussi à en saisir toutes les subtilités et que vous ne mourrez plus, de temps en temps alors le jeu deviendra sympathique… et même addictif ! Dommage qu'il soit si difficile d'entrer dans cet univers.

MONDES PERSISTANTS
Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

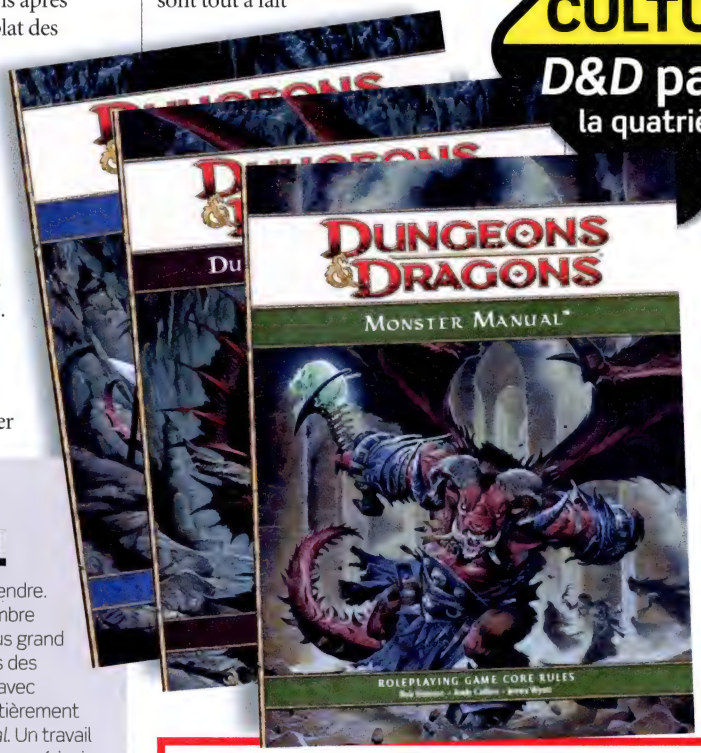
ORIGINES

L'œuf revient à la poule ?

Quand le jeu vidéo influence le RPG papier qui influence le jeu vidéo...

Hasard du calendrier : quelques semaines après la mort de son créateur, Gary Gygax, voici que le plus célèbre des jeux de rôle sur papier, *Donjons & Dragons*, entame sa mue vers une quatrième édition. Dix ans après la précédente, cette remise à plat des règles promet de très gros changements avec, semble-t-il, un objectif : attirer les amateurs de jeu vidéo. Il suffit de regarder ce qui est prévu pour les classes de personnages pour s'en rendre compte. Elles sont maintenant plus différenciées que dans l'édition précédente. Désormais, il faudra parler de défenseurs (guerriers et paladins), de leaders (prêtres et warlords, utiles pour soigner et « buffer »), de contrôleurs (magiciens) et d'assaillants (voleurs, sorciers, rangers). Toute ressemblance avec les Tanks, Healers, Mobs contrôleurs et Damage Dealers si chers à nos MMORPG et au franglais sont tout à fait volontaires. Pour cette édition, le système de points de vie a également été totalement repensé : un aventurier débutant en possède beaucoup plus (une trentaine, au niveau 1) mais il les gagne plus lentement, avec les niveaux. Le temps où votre jeune magicien partait à l'aventure avec un unique point de vie est donc révolu. D'autant plus que tout le monde peut se soigner plus ou moins bien avec un mécanisme qui ressemble là aussi à celui des jeux online. Bien sûr, les Jeteurs de sorts restent les meilleurs médecins, mais ils sont aussi plus efficaces lors des combats. Car c'est là la grosse tendance de cette refonte : de nombreux pouvoirs pour tout le monde, et en masse ! Ajoutons un maximum d'options tactiques pour rendre les combats plus palpitants et plus nerveux et tout semble plaider en faveur de ce volet. L'éditeur Wizards of the Coast semble miser davantage sur un nouveau public, celui qui, par exemple, joue à *WoW* en lui faisant de gros appels du pied tant sur le fond que sur la forme. En plus des trois livres habituels (joueur, maître, monstres) prévus pour mai en anglais et un peu plus tard en VF, *D&D 4* sera suivi sur le Net par divers contenus. Nul doute que l'on devrait le retrouver rapidement transposé sous forme de jeu vidéo.

CULTURE
D&D passe la quatrième



TENDANCE

DS PORTAL

La folie *Portal* ne cesse de s'étendre. Après avoir contaminé bon nombre de PC à travers le monde, le plus grand des petits jeux envahit l'univers des consoles portables. La preuve avec cette console Nintendo DS, entièrement relookée aux couleurs de *Portal*. Un travail d'orfèvre réalisé par Josh, un fan américain. Malheureusement, rien ne laisse supposer que cet excellent titre sera un jour adapté sur la machine de Nintendo et donc proposé dans une version jouable partout, avec soi... Ce qui serait pourtant plus que logique pour un titre qui permet au joueur de téléporter son perso un peu partout.

Ce qui s'est passé dans le monde du jeu ?
Racontez-nous vos histoires...
extralife@futurenet.fr

COLLECTOR

Age of Conan

Une édition collector déjà culte.

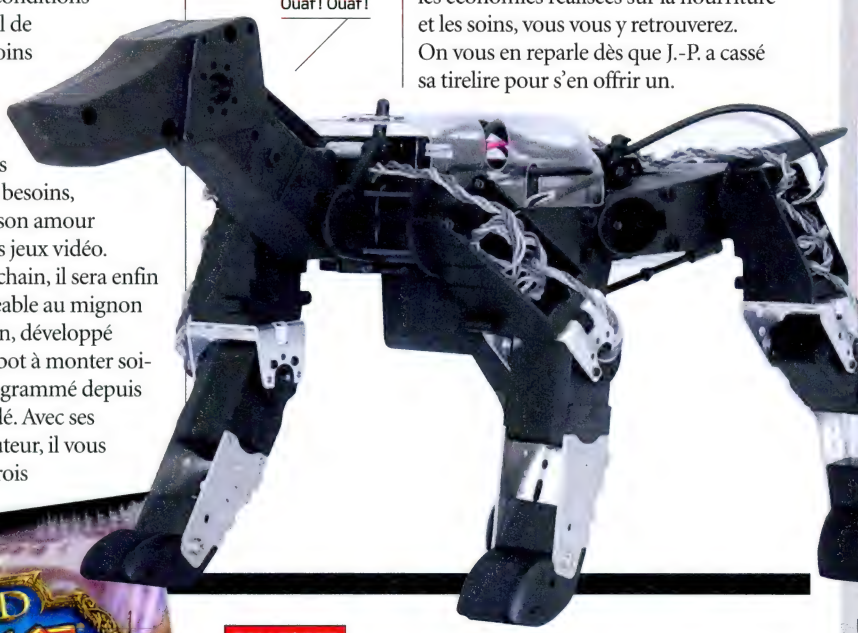
Age of Conan n'est pas encore sorti, mais une édition collector du jeu est d'ores et déjà culte, et les exemplaires s'arrachent. Il faut bien avouer que, sans même parler de la qualité du jeu, Funcom et Eidos ont fait les choses en grand en nous offrant l'une des plus belles éditions possible pour un peu moins de soixante-dix euros. À ce prix, vous obtiendrez bien évidemment le jeu et deux objets en bonus : la « Bague d'Acheron » qui augmente les points d'XP gagnés et la « Cape de Beuverie », qui fera de vous un VIP dans toutes les auberges du jeu. Vous pourrez ainsi boire jusqu'à plus soif sans débourser la moindre pièce de cuivre. À cela, il faut également ajouter une carte de la contrée d'Hyboria, un art book de 124 pages, un DVD exclusif comprenant trailers, interviews et le making of, ainsi que le CD de la bande-son du jeu. Enfin, vous pourrez inviter cinq de vos amis à essayer le jeu avec cinq clés d'essai de dix jours. De quoi satisfaire le plus fanatique et le plus exigeant des joueurs.

TECHNO

G-Dog

Le meilleur ami de l'homme est un robot.

Tout le monde le sait, les joueurs n'ont que peu de temps libre. Difficile dans ces conditions de s'occuper d'un animal de compagnie, et encore moins lorsqu'il s'agit d'un chien. Entre la pâtée à préparer, les visites chez le vétérinaire et les sorties pour que Mirza fasse ses besoins, il est délicat de concilier son amour des canidés avec celui des jeux vidéo. Heureusement, l'été prochain, il sera enfin possible de joindre l'agréable au mignon grâce au G-Dog. Ce chien, développé par HPI Japan, est un robot à monter soi-même et pourra être programmé depuis son PC ou télécommandé. Avec ses treize centimètres de hauteur, il vous faudra compter deux à trois heures pour l'assembler et surtout mille dollars pour l'acquérir. C'est un peu cher, mais vu les économies réalisées sur la nourriture et les soins, vous vous y retrouverez. On vous en reparle dès que J.-P. a cassé sa tirelire pour s'en offrir un.



IMPOSSIBLE

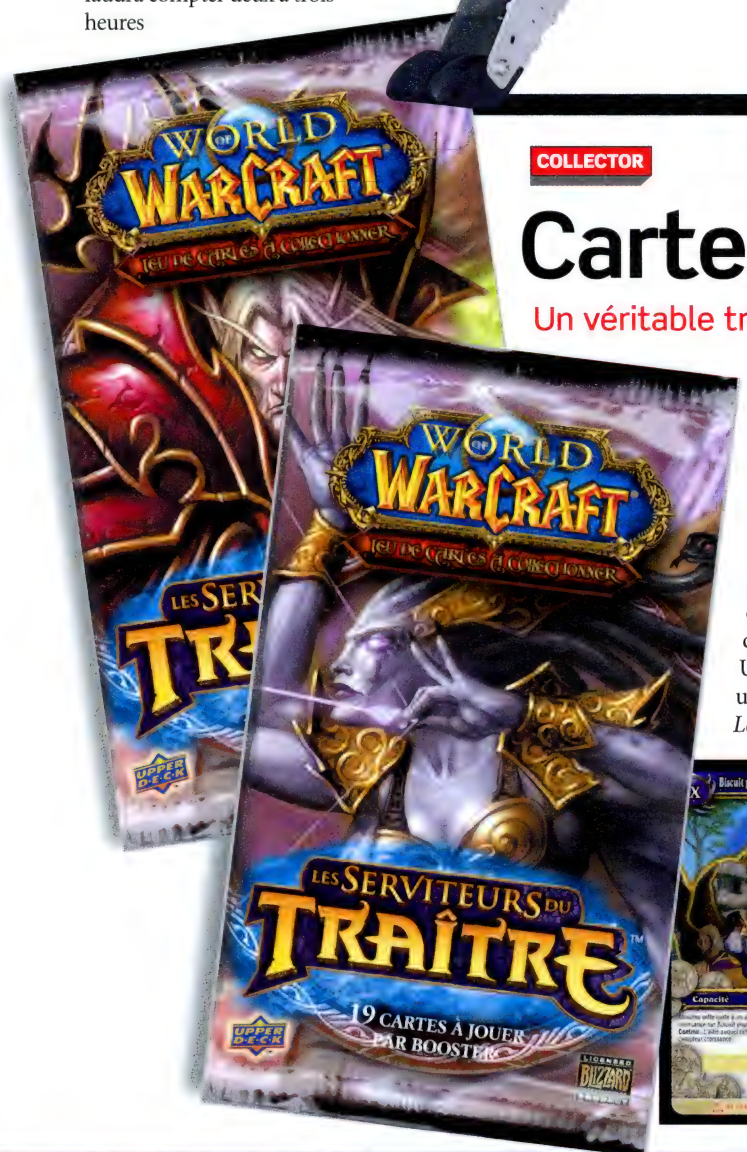
LE TAUREEN MARINE

Nous ne l'avons pas mentionné dans notre dossier sur *Starcraft II*, Blizzard a annoncé le 1er avril 2008 la création de l'unité la plus originale de son prochain RTS. Le Taureen Marine est une unité de combat rapproché qui devrait fortement bouleverser l'équilibre des forces en présence. Rien qu'en le voyant, la plupart de ses adversaires partent la queue entre les jambes ou, plutôt, les tentacules entre les crochets... Nous vous laissons admirer les images de cette unité qui ne devrait être disponible en jeu qu'à partir d'avril 2009 ou 2010.

COLLECTOR

Cartes WoW

Un véritable trésor... mais pour qui ?

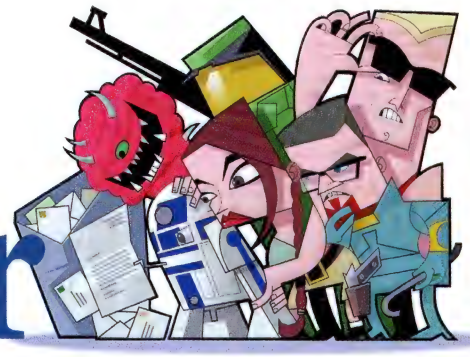


Le jeu de cartes à collectionner *World of Warcraft* connaît un énorme succès, avec plusieurs centaines de milliers de joueurs en France et des millions de cartes vendues… Une popularité qui devrait encore croître dans les mois qui viennent, puisque Upper Deck vient de lancer une troisième extension, baptisée *Les Serviteurs du Traître*.

CULTURE
Cultive ta collec'

Au programme, des centaines de nouvelles cartes pour compléter vos decks et mener des combats mémorables. Mais ce sont surtout les trois nouvelles cartes Butin qui retiendront l'attention des joueurs du MMO. Comme les précédentes, ces cartes collectors donneront accès à des items inédits dans *World of Warcraft*. Autant dire que leur prix risque de flamber sur eBay, vu la qualité (et surtout le fun) des objets débloqués. Ainsi, la plus commune d'entre elles, le « Biscuit pour familier à l'ancienne de Papy Hummel » fera grossir vos familiers. Le « Faiseur de pluie personnel » vous permettra de faire savoir à tous que vous êtes d'humeur maussade en gratifiant votre personnage d'un nuage pluvieux. Quant à la dernière, et aussi la plus rare, elle vous fera découvrir les joies du vol spatial (ou presque) en vous offrant une « Fusée de Néant X-51 ».

Courrier



Illustrations de David Lyttleton

Parce que nos lecteurs ont des choses à dire !

EN BREF

Bonjour à toute l'équipe de *PC Jeux* que je remercie pour son travail formidable ! Je voudrais savoir si *Warhammer Online* sera payant et, si c'est le cas, à quel prix ? Avez-vous des nouvelles de *Diablo 3* ? Est-ce qu'un nouveau *Max Payne* est prévu ?
René L'Ours

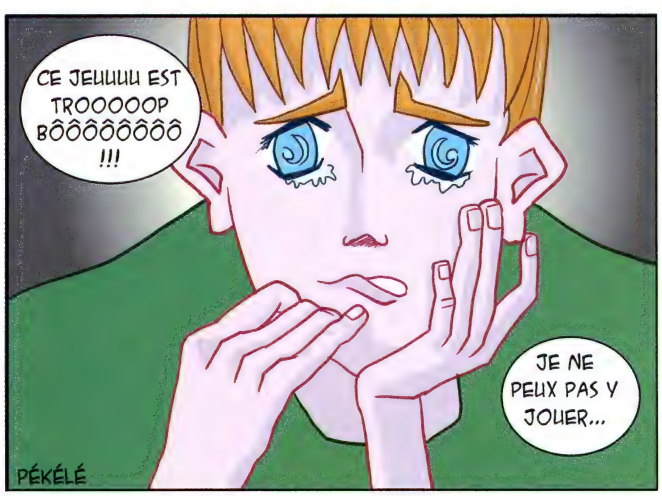
Bonjour,
Oui, Warhammer Online *sera payant et il faudra débourser entre douze et quinze euros par mois. Aucune nouvelle de* Diablo 3, *Blizzard travaillant d'arrache-pied sur* StarCraft 2 *et l'add-on de* WoW. *Pour un nouveau* Max Payne, *laissons Remedy finir* Alan Wake *avant de leur demander de s'attaquer à un autre projet...*
PCJEUX

Bonjour,
J'aimerais savoir si vous avez déjà distribué le jeu PC *KKND2 : Krossfire* dans un ancien numéro.
Yann

Bonjour Yann,
À ma connaissance, nous n'avons jamais offert ce jeu. **PCJEUX**

CRYSIS ME FAIT CRISER

Je savais en achetant ce jeu que je ne pourrais pas le faire tourner au maximum de ses possibilités – comme tout le monde, en fait… Mais *Crysis* reste le plus beau jeu qu'il m'ait été donné de voir ! Toutefois, ces graphismes somptueux sont un peu l'arbre qui cache la forêt : comment expliquer une linéarité à la limite du supportable dans un environnement aussi « ouvert » ? Le coup de la combinaison du coéquipier qu'il faut réchauffer à côté des épaves brûlantes… c'est limite, quand même (peut-être faudrait-il supprimer les radars dans ces jeux et y installer une simple boussole ?). Je ne donnerai qu'un seul exemple, par respect pour ceux qui ne l'ont pas encore acheté, mais je me dois de les prévenir. En effet, l'IA m'a beaucoup fait rire. Postez-vous en haut d'un escalier et abattez un ennemi. Attendez un peu, et en voici venir un autre ! Au final, dix cadavres s'amassent en bas de l'escalier… sans bouger un orteil ! Même chose avec les extraterrestres : j'ai eu la joie de trouver une charmante bête bloquée sous le rocher où je me postais, alors que je n'avais plus de munitions ! Je l'ai tué à coups de crosse ! Véridique. Bref, évidemment, c'est un bon jeu, mais de là à dire que c'est une merveille, il y un pas que j'hésite à franchir. Je dirais plutôt : « Graphismes hors normes, mais environnement sous exploité ». 88 %
Sébastien



LA LETTRE DU MOIS

SAUVEZ LE JEU PC !

Bonjour à toute l'équipe,
Si je prends mon clavier aujourd'hui pour vous écrire, c'est pour vous faire part de mon inquiétude quant à l'avenir du jeu vidéo sur PC. Il y a quelques jours, je suis allé dans mon magasin favori de jeux vidéo et, à ma grande stupeur, le rayon « Jeux PC » ne comptait plus qu'une quinzaine de titres en tout et pour tout. Quand j'ai posé la question au vendeur, il m'a répondu que le chiffre de vente des jeux dédiés à cette plate-forme était en baisse continuelle et que ce rayon était de moins en moins fourni, sauf pour les grosses nouveautés. Qu'en est-il réellement ? Le jeu PC est-il condamné, au profit du jeu sur console ? De plus, avez-vous des informations sur un éventuel *Condemned 2* sur PC ? Merci à tous.
ANGELUS62160

Bonjour,
Il est vrai que le jeu PC est de moins en moins rentable pour les magasins, puisque de nombreux joueurs les achètent en ligne. Mais rassure-toi, il y aura toujours, en moyenne, des dizaines de nouveautés par mois. En ce qui concerne Condemned 2, *il n'y a pas de version PC prévue actuellement, la console étant le fer de lance de SEGA pour ce titre.*
Ciao. **PCJEUX**

Bonjour
Effectivement, Crysis *n'est pas le jeu ultime ! Cependant, il n'en est pas moins excellent. Quant aux problèmes d'IA que tu soulèves, ils existent et sont regrettables. Pourtant, je ne connais pas de jeu dans lequel ce type d'« exploit » ne soit pas possible. Quoi qu'il en soit, nous sommes d'accord avec toi : il est déplorable que l'environnement ne soit pas mieux exploité et que le scénario soit parfois aussi bancal.* **PCJEUX**

SEIGNEUR DE LA FORCE

Salut à toute la rédac de *PC Jeux* qui est la référence des jeux sur PC, mais je ne vous apprends rien ! J'ai quelques petites questions à vous poser.
1) Grand fan du *Seigneur des Anneaux Online*, j'aimerais savoir si l'extension sera gratuite ou payante ?
2) Avez-vous plus d'infos sur la sortie de *Star Wars KOTOR* en MMORPG ? Est-ce un rêve ou une réalité ?
3) Savez-vous quand sortira *Stargate Worlds* ? En parlerez-vous à sa sortie ? Est-il prometteur ? J'attends beaucoup de ce jeu…
4) Aurons-nous la chance de voir sortir encore un autre volet de *Company of Heroes* – avec pourquoi pas une campagne sur le front russe ?
5) Qu'avez-vous pensé de *Red Orchestra* ?
6) Est-t-il vrai que la suite de *Crysis* se passera sur une île pleine de dinosaures ? (Encore des îles !)
7) Les jeux *Star Wars* se font de plus en plus rares ces temps-ci, est-ce seulement une impression ou une réalité ? Lucas est-il en grève ?
8) Pensez-vous qu'un *Cossacks 3* puisse

voir le jour ? Si oui, quand ?
9) Voilà, ce sera tout. Continuez à faire du bon travail. Je trouve que vous faites un métier formidable. Bonne chance pour les prochains numéros !
Jérémy

1) L'extension officielle (pas les livres) sera bien payante.
2) Non, aucune malheureusement, Bioware reste plus que discret sur la question.
3) Pas de date de sortie pour Stargate World, *mais nous ne manquerons pas d'en parler dès que possible.*
4) Il y aura sûrement un nouvel épisode de Company of Heroes.
5) Red Orchestra *est un bon jeu tiré d'un mod, mais il est à réserver aux fans du genre.*
6) Il est encore bien trop tôt pour le dire, laissons le temps à Crytech de finir d'optimiser le premier volet.
7) Non, il y a bien des jeux Star Wars *en préparation, mais ils ne devraient sortir que sur consoles, Lucas Arts trouvant ces supports plus rentables.*
8) Aucune idée pour Cossacks 3.
9) Merci et bonne continuation à toi.
PCJEUX

CRITIQUE

Bonjour,
J'ai quelques questions et remarques à vous adresser.
1) Qu'avez-vous pensé du film *Hitman* ? Personnellement, ça n'avait rien d'impérissable, j'aurais préféré Jason Statham en assassin chauve. En fait, j'aurais souhaité que *Hitman* reste un jeu vidéo !
2) Sur la page de tests, « L'instant de vérité » comme vous dites, vous indiquez que les membres de la rédaction jouent sur des machines « standard ». Que faites-vous donc des dernières cartes graphiques et autres processeurs high-tech que vous testez régulièrement ? Vous ne les jetez pas à la poubelle, j'en suis certain !
3) Savez-vous quand sortira le film sur Max Payne ? Sera-t-il aussi génialement médiocre qu'*Hitman* ?
4) Ne trouvez-vous pas que sortir des tonnes de jeux sur la même licence est totalement nul ? Pour ma part, je suis partisan des jeux uniques, genre *Bioshock* !
Cordialement,
Luckyluke

Un nouvel épisode de *Company of Heroes* est attendu

Bonjour,
1) De quel film parles-tu ? À la rédaction, nous n'avons vu qu'un misérable téléfilm portant le nom de Hitman, *mais rien qui ressemble de près ou de loin à un film. En ce qui concerne l'acteur, peu importe de qui il s'agit puisque le résultat est franchement pitoyable…*
2) Nous ne gardons pas le matériel testé. Nous le renvoyons aux constructeurs. Hé oui ! Nos privilèges se limitent à tester et à jouer à des jeux avant nos lecteurs.
3) À priori le 22 octobre 2008, quant à savoir s'il vaut plus le coup que Hitman, *seul l'avenir nous le dira.*
4) Si, mais même Bioshock *aura droit à sa suite.* **PCJEUX**

PC JEU NOUS AURAIT MENTI ?

Bonjour,
Je réagis au courrier de Kenrur dans le numéro de février 2008 – je suis un peu en retard dans ma lecture de *PC Jeux* – concernant l'absence de système d'exploitation dans votre config. J'ai donc vu avec plaisir que je n'étais pas le seul à avoir réagi. Je suis désolé de vous dire que votre réponse est très décevante et pas pertinente. La seule possibilité de réutiliser un système d'exploitation lorsque l'on change de matériel est d'avoir une version « boîte ». Lorsqu'on achète un PC, la version livrée est une version OEM liée au matériel dont la licence ne permet absolument pas la réutilisation sur un autre matériel. Ceci, vous le savez parfaitement, et pourtant, vous n'en faites pas mention. De même, vous n'ignorez pas que la majorité de vos lecteurs ne possède pas la version « boîte », mais une version OEM non réutilisable. Votre dossier était au mieux incomplet, au pire, pas tout à fait honnête.
Salutations.
Jean-Michel

Bonjour,
Désolé que ma réponse ne vous ait pas convaincu, mais elle est exacte. En effet, si vous avez acheté votre PC chez un assembleur, la version de Windows fournie est en OEM. Celle-ci est bel et bien compatible avec tous les types de matériel. Elle peut donc être utilisée sans aucun problème sur notre machine à 800 euros. En revanche, si vous avez acheté votre machine chez un constructeur (Dell, HP, ACER…), la version de Windows qui est fournie est une version constructeur et ne pourra, de fait, être installée que sur des machines de la marque. Voilà qui devrait remettre nos pendules à l'heure. Quoi qu'il en soit, merci de votre remarque. **PCJEUX**

Ah !… Enfin de l'aventure, de la vraie !

EN BREF

Bonjour,
J'aime beaucoup votre revue, mais je trouve que les jeux qui l'accompagnent ne sont pas assez variés. Vous proposez souvent des jeux de simulation, de guerre, d'action, ou de stratégie, très ciblés « public masculin », comme récemment dans le dernier numéro, avec *Second Sight* ou encore *Warsow*… On ne trouve donc que peu de jeux d'aventure, de recherche ou même de jeux pour enfants qui peuvent pourtant être passionnants. À la longue, les jeux de combats sont lassants et l'impression de déjà-vu ne donne pas envie d'y jouer. Il serait peut-être intéressant de proposer des jeux d'un genre différent, pour varier les plaisirs. Je vous remercie de l'attention que vous avez bien voulu me porter à ce courrier et j'attends avec impatience le prochain numéro de *PC Jeux*.
Sincères salutations.
Morgane

Bonjour Morgane,
Je comprends votre remarque, mais pour être honnête, nous offrons des jeux qui correspondent le plus à notre public (« malheureusement », majoritairement masculin…). Néanmoins, nous offrirons bientôt l'un des plus grands jeux d'aventure jamais sortis sur PC. J'espère qu'il vous satisfera.
PCJEUX

POUR NOUS ÉCRIRE…

Parce que les jeux sont votre passion !

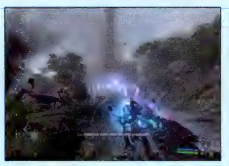
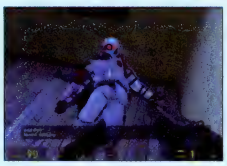
Envoyez vos lettres à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Par e-mail à l'adresse : pcjeux@futurenet.fr

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : **« Je donne l'autorisation de publier mon article. »** L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engageant que la responsabilité des lecteurs.

LE TOP JEUX

Les jeux indispensables à une collection exhaustive.

DOOM-LIKE

LA RÉFÉRENCE	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
CRYSIS Crytech Electronic Arts www.electronicarts.fr	**BIOSHOCK** 2K Games 2K Boston www.2kgames.com	**HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Valve Valve www.valvesoftware.com
		
Le nouveau jeu des créateurs de *Far Cry* repousse les limites de l'imagination et nous propulse dans le FPS le plus impressionnant. **PCJ 117, 95%**	Véritable bijou, *Bioshock* nous projette dans un univers sombre et adulte. Un titre à essayer absolument. **PCJ 115, 95%**	En offrant *Half-Life 2*, *Episode One* et *Episode Two*, *l'Orange Box* est devenu un classique du FPS. **PCJ 117, 89%**

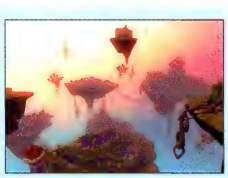
Mais aussi *Medal of Honor* ■ *Call of Duty 2* ■ *F.E.A.R.* ■ *S.T.A.L.K.E.R.* ■ *Far Cry* ■ *Call of Duty 4*

STRATÉGIE

COMMAND & CONQUER 3 Electronic Arts Electronic Arts www.ea.com	**COMPANY OF HEROES** THQ Relic Entertainment www.thq.com	**WARCRAFT III** VUG Blizzard www.battle.net
D'apparence classique, ce troisième volet repousse les limites de la série en y ajoutant nombre d'éléments novateurs. **PCJ 109, 91%**	Beau, immersif et intense, *CoH* est époustouflant. Et pas besoin d'être accro à la Seconde Guerre mondiale. **PCJ 102, 96%**	Bien qu'il ait un peu vieilli, *Warcraft III* reste tout de même la référence du genre grâce à un gameplay aussi simple qu'efficace. **PCJ 57, 99%**

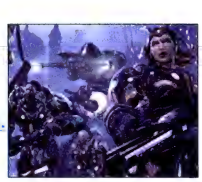
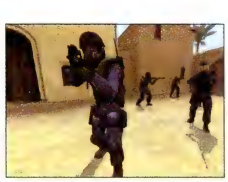
Mais aussi *Heroes V* ■ *Act of War* ■ *Civilisation IV* ■ *Warhammer 40k* ■ *UFO Aftermath* ■ *Medieval II Total War* ■ *Supreme Commander*

RPG ONLINE

WORLD OF WARCRAFT VUG Blizzard www.wow-europe.com	**GUILD WARS** NCSoft ArenaNet eu.plaync.com/fr	**EVERQUEST 2** Sony Online Sony Online everquest2.station.sony.com/fr/
		
Des millions de joueurs vous le diront : *WoW* est le jeu de rôle en ligne par excellence. Une fois essayé, difficile de le quitter. **Non testé**	Pas d'abonnement, mais un système d'add-on qui permet à chacun de goûter à une expérience de jeu surprenante. **Non testé**	Certes vieillissant, *Everquest 2* n'en est pas moins une référence absolue en matière de jeux online. **Non testé**

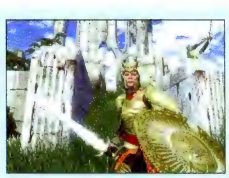
Mais aussi *Anarchy Online* ■ *Dark Age of Camelot* ■ *EverQuest 2* ■ *Lineage 2* ■ *City of Villains* ■ *Eve Online*

MULTIJOUEUR

UNREAL TOURNAMENT III Midway Epic Games www.unrealtournament3.com/	**TEAM FORTRESS 2** Valve Valve www.valvesoftware.com	**COUNTER-STRIKE : SOURCE** Valve Valve www.valvesoftware.com
		
Excellence ! C'est le terme qui vient immédiatement à l'esprit en jouant à *Unreal Tournament III*. **PCJ 118, 94%**	Ce module de l'*Orange Box* de Valve est sans conteste l'un des titres multijoueurs les plus passionnants du moment. **PCJ 117, 88%**	À l'origine un mod amateur, *Counter-Strike* est vite devenu le jeu de toute une génération. Maintes fois copié, jamais égalé... **Non testé**

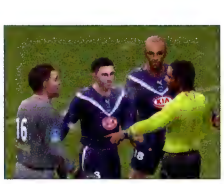
Mais aussi *Battlefield 1942* ■ *Quake III Arena* ■ *Return to Castle Wolfenstein* ■ *Enemy Territory : Wolfenstein* ■ *Battlefield 2* ■ *Defcon Everybody Dies* ■ *Enemy Territory : Quake Wars*

ACTION/AVENTURE

HELLGATE LONDON Electronic Arts Flaghsip www.hellgatelondon.com	**THE WITCHER** Atari CD Projekt www.atari.com	**OBLIVION** 2K Games Bethesda Softworks www.elderscrolls.com
		
Digne successeur de *Diablo II*, *Hellgate* fait partie de ces jeux qui vous captivent, vous obsèdent, vous rendent accro. Un must ! **PCJ 116, 93%**	Ce RPG/action propose à la fois un système de jeu original, une réalisation de qualité et un scénario riche. Que demander de plus ? **PCJ 117, 88%**	Un RPG aussi long que riche, qui vous propulsera dans un univers où magie et combat règnent en maîtres. Une claque. **PCJ 97, 95%**

Mais aussi *Thief 3 : Deadly Shadows* ■ *Deus Ex Invisible Wars* ■ *Beyond Good Evil* ■ *Prince of Persia 3 : les deux royaumes* ■ *Tomb Raider Legend* ■ *Stranglehold*

SPORT

PRO EVOLUTION SOCCER 6 Konami Konami fr/konami-euro.com	**FIFA 2007** Electronic Arts Electronic Arts www.ea.com	**TEST DRIVE UNLIMITED** ATARI Eden Games www.testdriveunlimited.com/
		
Ce nouveau volet, encore plus abouti que son prédécesseur, repousse les limites de la simulation footballistique. **PCJ 103, 96%**	Plus accessible que *PES 6*, *FIFA 2007* satisfera tous ceux qui veulent jouer à leur sport préféré sans se prendre la tête. **PCJ 102, 88%**	Beau, riche, ce titre possède tous les atouts pour séduire. Son système de jeu satisfera aussi bien les fans de simulation que d'arcade. **PCJ 108, 89%**

Mais aussi *Rugby 2005* ■ *Top Spin* ■ *NHL 2006* ■ *Tiger Woods 2006* ■ *Madden 2006* ■ *GT Legends* ■ *GTR 2*

Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.

Counter, un jeu d'hommes... Le_Fonf

LE GAGNANT !

C'est un avion ? C'est un oiseau ? Non, une fourmi. Chrisco

Le fermier l'aimait beaucoup... Florian

Dans la vie, il faut savoir prendre du recul. Julien

Une âme d'artiste. Nicolas

RÈGLEMENT

FUTURE FRANCE SAS au capital de 1 218 475 € immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de FUTURE FRANCE SAS et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par une sélection réalisée par un jury composé de membres de la rédaction. Chaque participant devra renvoyer la réponse par e-mail à : flag@futurenet.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Assassin's Creed*, d'une valeur d'environ cinquante euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société FUTURE FRANCE SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET. La participation au jeu concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Future France. Pour les Flagrants Délires, envoyez vos meilleures captures d'écran. Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX).

HYPERSNAP DX

Voici plus de précisions pour utiliser **HypersnapDX**. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu **Capture** et sélectionnez **Enable DirectX and Glide Capture** pour configurer le logiciel en fonction des caractéristiques de votre carte vidéo. Les différents choix effectués, cliquez sur **OK**. Revenez dans le menu **Capture**, désactivez **Restore after Capture** puis cochez **Quick Save**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.

L'abus. Raphaël

À la poubelle ce mois-ci...

C'est l'image de Raphaël qui va directement à la poubelle. À cela, plusieurs raisons : d'abord, elle n'est ni très drôle, ni franchement originale. Ensuite, et c'est le plus gênant, elle semble avoir été pêchée sur un site quelconque. Alors, pour ce manque d'originalité, et cette suspicion, ton image finit dans la corbeille.

Corbeille

LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE *ASSASSIN'S CREED*, TESTÉ DANS CE NUMÉRO

CONSEILS D'EXPERT SUR LE MULTI-GPU

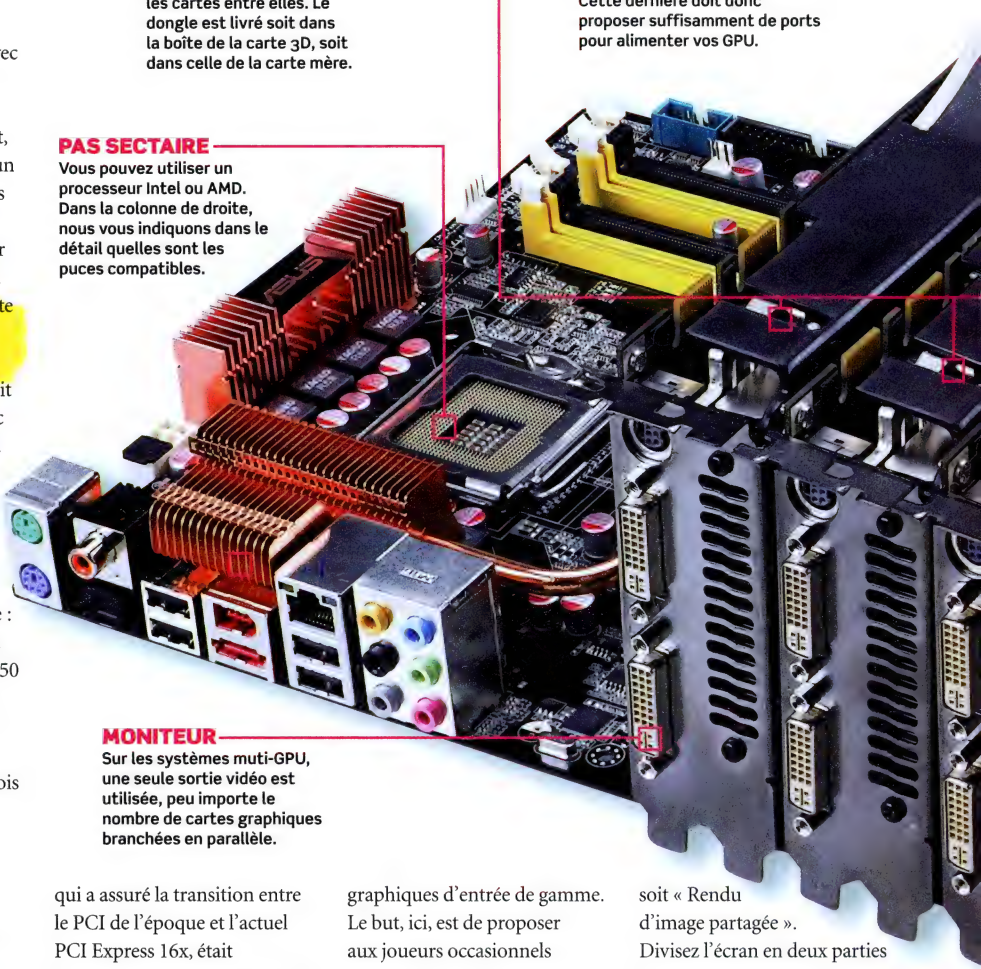
Deux GPU dans un PC ? D'accord, mais pour quoi faire ?

THOMAS DIOUF

Vous pensiez que le dédoublement des composants des PC était une affaire récente ? Détrompez-vous ! Certes, aujourd'hui, tout est en double dans un ordinateur. Les disques durs en « Raid », les barrettes de mémoire en « Dual Channel », les unités de calcul du processeur, qui vont par deux ou par quatre… Mais ceux qui ont commencé à se reproduire les premiers, ce sont les GPU. Pensez : en l'an 2000, ils travaillaient déjà ensemble, en parallèle. Le SLI et le CrossFire, technologies « multi-GPU » de nVidia et ATI, n'ont absolument rien de nouveau. La technologie a depuis été déclinée sous plusieurs formes. Tout d'abord, il est possible d'installer plusieurs cartes 3D dans un PC. Chez nVidia, il vous faudra une carte mère « nForce SLI ». Il en existe pour processeurs Intel et AMD. Chez ATI, c'est un peu plus compliqué, puisque les cartes mères compatibles utilisent soit des chipsets ATI CrossFire, pour processeurs AMD, soit des chipsets Intel, pour processeurs… Intel (voir détails dans la colonne de droite).

Dans tous les cas, le surcoût occasionné par la présence d'un deuxième port PCI Express pour carte graphique est minime, moins de dix euros en moyenne. Nous vous conseillons donc d'acheter une carte mère compatible avec le CrossFire ou le SLI : dans quelques mois, votre carte graphique coûtera, forcément, beaucoup moins cher. Dans un système multi-GPU, les cartes 3D doivent être identiques : vous ne pourrez pas mélanger une 8800 GT et une 8600 GT. La solution alternative consiste à associer, sur une seule et même carte, deux GPU. Ainsi, en l'an 2000, on trouvait les Voodoo 5500 de 3dfx, avec deux processeurs graphiques. La même année sortaient les ATI RageFury Maxx, qui utilisaient le même principe. En 2006, rebelote : nVidia sortait la GeForce 7950 GX2. Le mois dernier, nous testions la Radeon 3870 X2. Enfin, le mois prochain, les GeForce 9800 GX2 constitueront les prochains modèles haut de gamme de nVidia. Mais que s'est-il passé entre 2000 et 2006 ? Rien. Absolument rien, puisque le port AGP, qui a assuré la transition entre le PCI de l'époque et l'actuel PCI Express 16x, était « unidirectionnel » : il pouvait envoyer des données… mais pas en recevoir ! Impossible, dès lors, de faire communiquer deux cartes 3D entre elles… Dans un avenir proche, quelques semaines tout au plus, une autre forme de multi-GPU fera son apparition : les solutions dites « hybrides » (voir *PCJ 121*). Le principe est de cumuler la très faible puissance de calcul 3D des processeurs graphiques intégrés à la carte mère à la faible puissance de calcul des cartes graphiques d'entrée de gamme. Le but, ici, est de proposer aux joueurs occasionnels une solution à très bas prix pour jouer, dans des résolutions modestes, aux tout derniers jeux. Pour le moment tout ceci est très théorique, car aucune des deux firmes n'a encore livré de produit définitif. Pour améliorer les performances 3D, les solutions multi-GPU font appel à plusieurs techniques. On en compte deux principales, aux noms barbares : le « SFR » et l'« AFR ». Sans oublier l'« AFR de SFR ». Explications. « SFR » est l'acronyme de « Split Frame Rendering », soit « Rendu d'image partagée ». Divisez l'écran en deux parties et chargez chaque carte 3D de calculer une moitié de l'image. Simple. « AFR » : « Alternate Frame Rendering ». Chaque processeur graphique calcule une image sur deux. L'« AFR de SFR » ne fonctionne qu'avec des systèmes Quadri-GPU, qui sont extrêmement rares. L'image est divisée en deux, façon SFR, et chaque partie est calculée alternativement par un GPU, en AFR. Tout cela est bien compliqué et, en pratique, seul l'AFR est vraiment utilisé. Auparavant, 3dfx utilisait une

> Le multi-GPU est parfait pour faire évoluer le PC



CONNECTIQUE
Sur ces ports, vous devrez connecter un dongle afin de faire communiquer les cartes entre elles. Le dongle est livré soit dans la boîte de la carte 3D, soit dans celle de la carte mère.

MAX POWER
Il faut toujours relier vos cartes graphiques à l'alimentation ! Cette dernière doit donc proposer suffisamment de ports pour alimenter vos GPU.

PAS SECTAIRE
Vous pouvez utiliser un processeur Intel ou AMD. Dans la colonne de droite, nous vous indiquons dans le détail quelles sont les puces compatibles.

MONITEUR
Sur les systèmes muti-GPU, une seule sortie vidéo est utilisée, peu importe le nombre de cartes graphiques branchées en parallèle.

INFOS SYSTÈME

›À QUOI ÇA SERT ? À obtenir de meilleures performances 3D, et assurer une plus grande évolutivité aux PC.

›LES SOLUTIONS MULTI-GPU D'AVANT

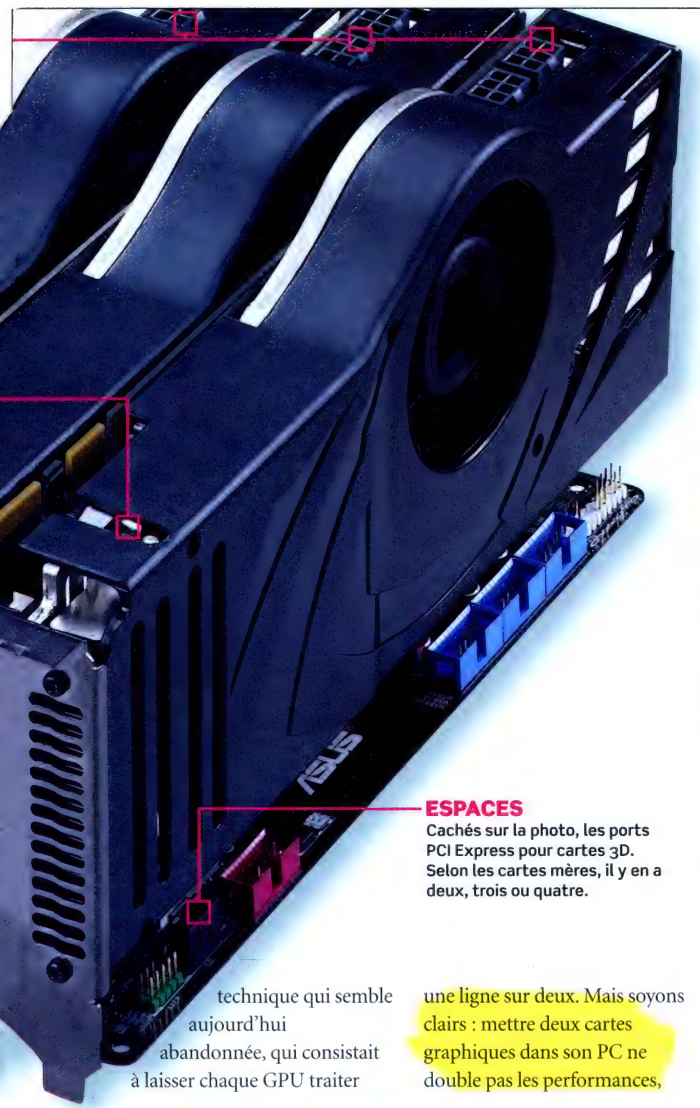
3dfx VSA 100 | ATI Rage Fury Maxx | 3dfx Voodoo 1 | 3dfx Voodoo 2 | 3dfx Voodoo 5 5500 | 3dfx Voodoo 5 6000

›COMPATIBLES SLI OU CROSSFIRE

GeForce 8800GT | GeForce 8800GTS | GeForce 8800 GTX | Radeon 3870 X2 | Radeon 3870 | Radeon 3850

PC JEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

GPU› « Graphics Processing Unit ». Il s'agit de la puce qui effectue tous les calculs graphiques, qu'ils soient 2D ou 3D.
SLI› « Scalable Link Interface ». C'est le système multi-GPU inventé par 3dfx, inauguré en 1999. L'acronyme signifiait alors « Scan Line Interface ». À l'époque, il était possible de coupler deux cartes 3D Voodoo 2 en SLI. 3dfx a depuis été racheté par nVidia.
CrossFire› C'est l'équivalent du SLI, côté ATI. Il prend en charge jusqu'à quatre cartes graphiques simultanément.
AFR› « Alternate Frame Rendering ». Les cartes graphiques calculent les images alternativement. S'il y a deux cartes 3D, elles calculeront une image sur deux. S'il y a trois cartes 3D, ce sera une image sur trois...
SFR› « Split Frame Rendering ». L'image est divisée en deux, et les cartes 3D calculent chacune une partie. Ce système est très peu utilisé.
Dongle› Il s'agit d'un connecteur. Sur un système multi-GPU, le dongle relie les cartes 3D entre elles.



ESPACES
Cachés sur la photo, les ports PCI Express pour cartes 3D. Selon les cartes mères, il y en a deux, trois ou quatre.

technique qui semble aujourd'hui abandonnée, qui consistait à laisser chaque GPU traiter une ligne sur deux. Mais soyons clairs : mettre deux cartes graphiques dans son PC ne double pas les performances, loin de là. Sachez qu'une petite poignée de jeux refuse tout simplement de tirer parti du multi-GPU. Vous aurez beau mettre deux, trois ou quatre cartes graphiques, vous n'arriverez à rien. Mais ces jeux sont très rares, et l'installation d'un patch, développé avec ATI ou nVidia, résout le problème. Faut-il investir dans une solution multi-GPU ? Nous pensons qu'il s'agit d'une solution d'évolution avant tout. Mieux vaut acheter une carte mère compatible SLI ou CrossFire, ainsi que la carte 3D la plus puissante que vous puissiez vous offrir. Quelques mois plus tard, vous pourrez racheter la même carte 3D dont le prix aura nettement baissé et profiter de meilleures performances. Cela dit, gardez à l'esprit ces quelques règles : les cartes ATI et nVidia ne peuvent pas être associées. Les cartes 3D doivent impérativement être identiques pour que le système multi-GPU fonctionne. Enfin, deux cartes milieu de gamme restent toujours moins rapides qu'une seule haut de gamme.

Un sujet à aborder ?
Envoyez vos mails à
jpabidal@futurenet.fr

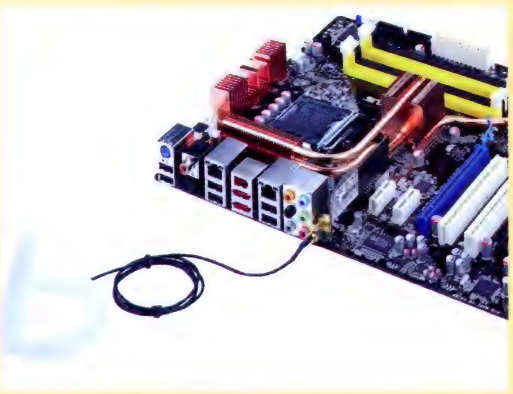
À SUIVRE ?...

›Hybrid SLI - Hybrid CrossFire.
ATI comme nVidia proposent des solutions qui permettent de cumuler la puce graphique intégrée à la carte mère et une carte 3D d'entrée de gamme.
›Le multi-GPU appliqué à la physique ?
Une ou deux cartes 3D pour effectuer les calculs graphiques. Une carte 3D pour effectuer les calculs physiques. Cela fait plus d'un an que ATI et nVidia en parlent... On ne voit toujours rien venir.
›Le retour du Quad SLI ?
nVidia a un temps proposé une solution regroupant quatre cartes graphiques mono-GPU, pour des résultats très décevants. La firme pourrait bientôt ressusciter le Quad GPU, notamment en faisant fonctionner deux cartes bi-GPU en parallèle.

CONSEILS DE PRO !

Comment... ... Installer un système multi-GPU ?

1 Tout d'abord, il vous faut la bonne alimentation, puisque chaque carte graphique devra être reliée au bloc par un connecteur spécial. Ce connecteur n'a pas de nom officiel. Le plus souvent, il porte la mention « PCI 16x ». Les blocs d'alimentation qui possèdent plusieurs ports de ce type sont certifiés CrossFire ou SLI. Nous vous conseillons d'investir dans un modèle délivrant une puissance minimum de 550 Watts.



2 Chez nVidia, les chipsets nForce SLI sont compatibles avec les processeurs AMD et Intel. Si vous avez un processeur AMD sur socket AM2, prenez un modèle nForce 570 SLI ou 590 SLI (entre 100 et 200 euros). Si vous possédez un processeur Intel, prenez un modèle de la série nForce 6 ou nForce 7. Inutile d'investir dans une carte qui propose trois ports graphiques : il y a peu de chances que vous vous en serviez un jour.

3 Chez ATI, c'est très compliqué. Une carte mère CrossFire pour processeur AMD utilise impérativement le chipset AMD 790 FX. Mais si vous utilisez un CPU Intel, il faut vous tourner vers les cartes dotées des puces suivantes : P35, P965, 975X ou X38. Ensuite, vérifiez que la carte en question possède bien deux ports PCI Express 16x ou que le logo CrossFire figure sur la boîte (il est facultatif). Si vous installez deux cartes nVidia, le SLI ne fonctionnera pas.

LA SÉLECTION MATOS DU MOIS

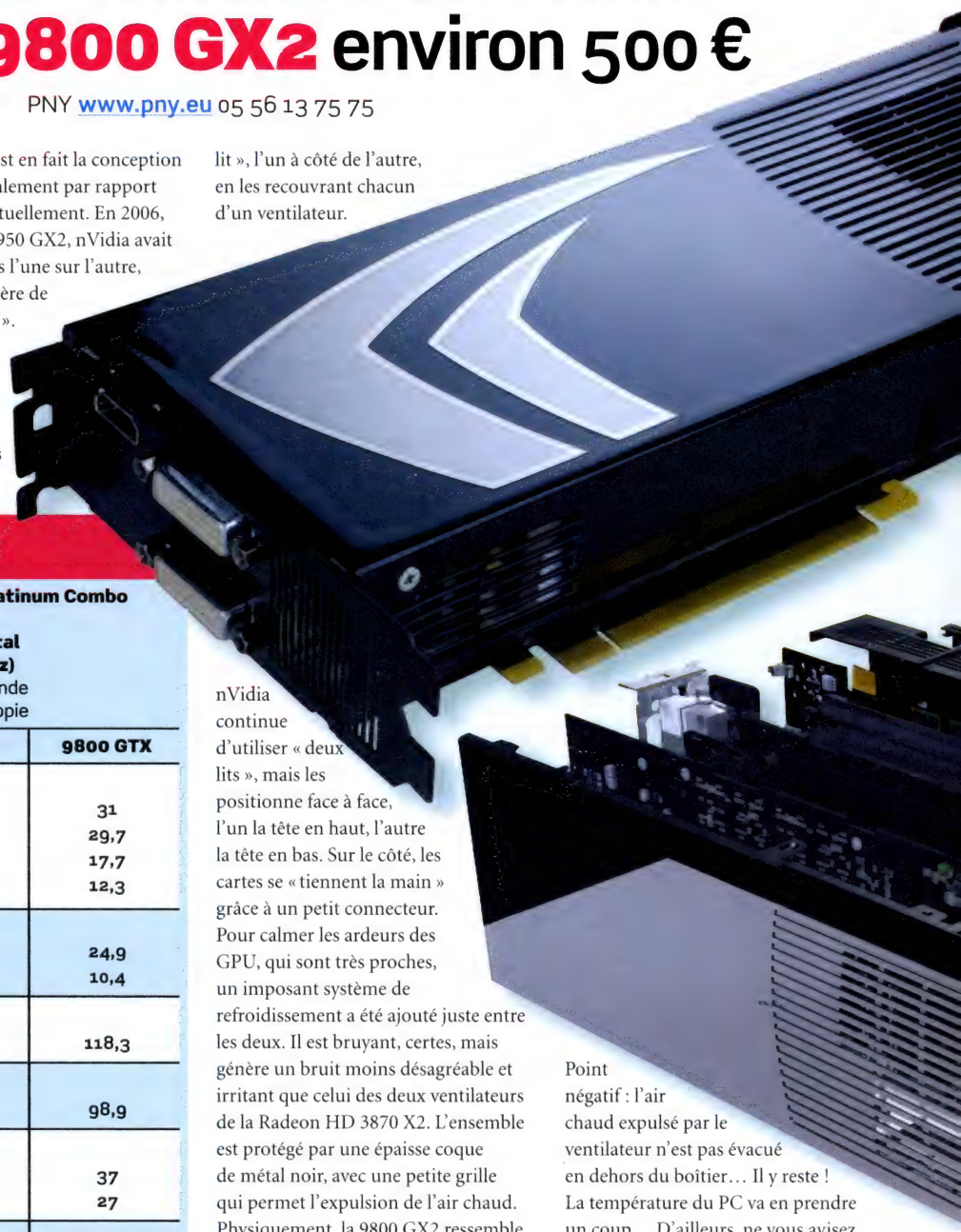
Le plein de GPU

THOMAS DIOUF

Les cartes siamoises de nVidia GEFORCE 9800 GX2 environ 500 €

PNY www.pny.eu 05 56 13 75 75

nVidia est ravi de nous présenter ses nouveau-nés : des sœurs siamoises habillées de métal ! Leur hébergement vous coûtera entre 500 et 600 euros, selon le constructeur. Car sous le nom de « GeForce 9800 GX2 » se dissimulent en fait deux cartes réunies en une seule. Les GPU utilisés ne se différencient que d'une poignée de MHz avec les meilleurs produits actuels. Pas de nouveauté en vue, à tel point que le nom de « 8900 GX2 » aurait été bien plus logique. C'est en fait la conception qui évolue radicalement par rapport à ce qui existe actuellement. En 2006, sur la GeForce 7950 GX2, nVidia avait disposé ses cartes l'une sur l'autre, un peu à la manière de « lits superposés ». Sur l'actuelle Radeon HD 3870 X2, ATI a choisi de mettre ses deux rejetons « dans le même lit », l'un à côté de l'autre, en les recouvrant chacun d'un ventilateur.



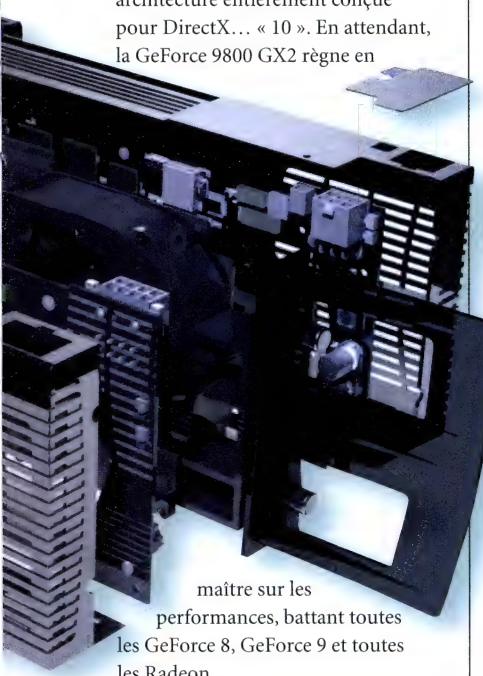
nVidia continue d'utiliser « deux lits », mais les positionne face à face, l'un la tête en haut, l'autre la tête en bas. Sur le côté, les cartes se « tiennent la main » grâce à un petit connecteur. Pour calmer les ardeurs des GPU, qui sont très proches, un imposant système de refroidissement a été ajouté juste entre les deux. Il est bruyant, certes, mais génère un bruit moins désagréable et irritant que celui des deux ventilateurs de la Radeon HD 3870 X2. L'ensemble est protégé par une épaisse coque de métal noir, avec une petite grille qui permet l'expulsion de l'air chaud. Physiquement, la 9800 GX2 ressemble à un gros bloc imposant, très long (plus de 26 cm), très lourd (plus de 1,1 kg) et terriblement gourmand. Il faut la nourrir avec deux connecteurs pour la faire fonctionner et satisfaire de gros besoins énergétiques (plus de 330 watts) lorsqu'elle entre en action. Point négatif : l'air chaud expulsé par le ventilateur n'est pas évacué en dehors du boîtier… Il y reste ! La température du PC va en prendre un coup… D'ailleurs, ne vous avisez pas de tripoter la GX2 lorsqu'elle travaille : à certains endroits, la température était si élevée que nous ne pouvions pas la toucher plus de trois secondes ! L'excellente nouvelle reste que le 9800 GX2 supporte la technologie Hybrid SLI. Installée sur

LES CHIFFRES

Configuration de test : carte mère MSI P35 Platinum Combo
2 Go de Ram Kingston
Disque dur 500 Go Western Digital
Processeur Intel Q6600 (2,4 GHz)
Scores exprimés en images par seconde
AA = anti-aliasing AN = anisotropie

	9800 GX2	9800 GTX
***Crysis*, 1680 x 1050 pixels**		
Mode « élevé »	40,8	31
Mode « élevé » AA2x AN8x	29,5	29,7
Mode « très élevé »	31,7	17,7
Mode « très élevé » AA2x AN8x	18,7	12,3
***Crysis*, 1920 x 1080 pixels**		
Mode « élevé »	36,4	24,9
Mode « élevé », AA4x AN8x	9,6	10,4
***UT3*, 1680 x 1050 pixels**		
Détails « maximum »	125,3	118,3
***UT3*, 1920 x 1080 pixels**		
Détails « maximum »	121,2	98,9
***World in conflict*, 1680 x 1050 pixels**		
Détails « personnalisés »	35	37
Détails « maximum »	34	27
3D Mark 06, 1680 x 1050 pixels		
Par défaut	47,9	42,1
AA4x AN8x	45,6	31,9
3D Mark 06, 1920 x 1080 pixels		
Moyenne des scènes jeux	48,2	39,2
Moyenne des scènes jeux, AA4x AN8x	42,1	27,7

une carte mère nForce compatible (les premiers modèles en AMD viennent d'arriver), vous pourrez la désactiver totalement, après avoir effectué quelques clics dans le driver. Grâce à l'Hybrid SLI, le processeur graphique intégré à la carte mère prend le relais de la carte 3D, qui n'est plus alimentée. C'est bon pour la planète, puisque la 9800 GX2 aurait consommé une centaine de mégawatts rien que pour afficher Windows, et c'est bon pour vos oreilles, puisque le ventilateur ne tourne plus. Cette « double-carte », futuriste et très séduisante, ne doit cependant pas passer pour ce qu'elle n'est pas : un nouveau produit. La GX2 démontre la souplesse de l'architecture GeForce 8, réaffirme la domination de nVidia, sans pour autant en faire un produit révolutionnaire. La preuve, le mode « Très élevé » de *Crysis* reste inaccessible et notre benchmark plafonne à 19 images par seconde. Enfin, encore un mot sur cette appellation « GeForce 9 », qui peut certainement s'expliquer d'un point de vue marketing. nVidia souhaite peut-être utiliser le suffixe « 10 » d'une éventuelle gamme « GeForce 10 » pour mieux marquer les esprits et vanter une nouvelle architecture entièrement conçue pour DirectX… « 10 ». En attendant, la GeForce 9800 GX2 règne en maître sur les performances, battant toutes les GeForce 8, GeForce 9 et toutes les Radeon.



PC JEUX
PERFORMANCE 90%
PRIX 80%
› La meilleure carte, à un prix vraiment inaccessible.
85%

À la fois puissant et évolutif
XPS 630 environ 1 399 €

Dell www.dell.fr 0825 387 133

Les PC Dell de la série « H2C » – modèles haut de gamme qui coûtent plusieurs milliers d'euros – sont d'excellentes machines. Dell prouve aujourd'hui que ses PC pour joueurs, vendus à prix abordables, ont hérité de qualités semblables. Un petit point sur le prix du XPS 630 : la même configuration, à quelques composants prêts (tour, alimentation, carte mère…) revient à un peu plus de 1 320 euros chez un grand magasin en ligne. Le tout en pièces détachées bien entendu, et hors livraison. Pour la différence, Dell livre le XPS 630 à votre porte. Esthétiquement très réussi, ce PC semble pencher en avant, comme figé dans une position aérodynamique. Il arbore fièrement sa coque métallisée éclairée en différents points par des diodes lumineuses. Petit raffinement : vous pourrez configurer la couleur de ces diodes, sous Windows. Elles sont placées intelligemment, éclairant notamment tout le panneau de connectique arrière. Un peu de visibilité à cet endroit ne fait jamais de mal. Le XPS 630 a été pensé dans le détail et sa qualité de fabrication inspire vraiment confiance. Vous accédez très facilement aux composants. Actionnez la poignée, située sur le dessus de la tour et la paroi gauche se déboîte. L'intérieur est parfaitement rangé. Dell a réussi à agencer tous les câbles de manière à ce qu'ils soient ou rassemblés dans une gaine, que vous ouvrez et fermez d'un geste ; ou placés de façon à ce que les connecteurs tombent devant les prises des futurs composants. En clair, vous rajouterez un disque dur, de la mémoire, ou changerez les cartes graphiques rapidement, et ce sans mettre la pagaille dans votre PC. Il n'y a que le processeur auquel vous ne toucherez pas. Dissimulé sous un amas de cuivre qui le refroidit, on n'a aucune envie de se risquer à y poser les doigts… Le choix du CPU constitue d'ailleurs le seul point faible de la machine : pour le même prix, un processeur bi-cœur à 3 GHz aurait sans doute été préférable pour jouer, plutôt que quadri-cœur à 2,4 GHz qui équipe cette machine. Le Dell XPS 630 n'en demeure pas moins un bel objet, bien carrossé, puissant et évolutif, vendu à prix très concurrentiel.

PC JEUX HIT ★★★★★

PC JEUX
PERFORMANCE 90%
VALEUR 90%
› Dell offre un excellent rapport qualité/performance/prix.
90%

Nouveau GPU haut de gamme
GeForce 9800 GTX de 300 à 350 €

nVidia www.nvidia.fr 01 55 63 84 90

Le suffixe GTX de cette GeForce 9800 la situe d'emblée : c'est le nouveau modèle haut de gamme. Et nVidia semble vouloir faire un effort de prix : commercialisée 300 euros, cette 9800 vient se classer un peu au-dessus de la GeForce 8800 GTS en matière de performance. nVidia en a fait l'une de ses rares cartes compatibles avec le Tri-SLI grâce à deux connecteurs dédiés. Deux connecteurs d'alimentation sont nécessaires pour l'alimenter. Techniquement, la 9800 GTX a tout pour elle. Son processeur graphique, sa mémoire dédiée, ses unités de shaders : toutes ces cadences sont en augmentation par rapport aux précédents modèles. Seules les « vieilles » 8800 GTX et Ultra peuvent se vanter d'un bus mémoire plus large, taillé dans 384 bits, contre 256 bits sur la 9800. De plus, nVidia a intégré son moteur de décompression vidéo PureVideo, qui prend en charge la lecture des vidéos sur Blu-ray. En pratique, les résultats que nous avons mesurés dans nos quatre benchmarks de référence confirment la supériorité de la 9800 GTX sur la 8800 GTS. Comparée à la GeForce 9800 GX2, testée ci-contre, elle offre un rapport performances/prix des plus intéressants.

PC JEUX
PERFORMANCE 90%
VALEUR 90%
› nVidia augmente les performances.
90%

ENTRETENIR SON PC COMME UN PRO

Tout ce qu'il faut savoir pour tirer le meilleur de votre ordi.

THOMAS DIOUF

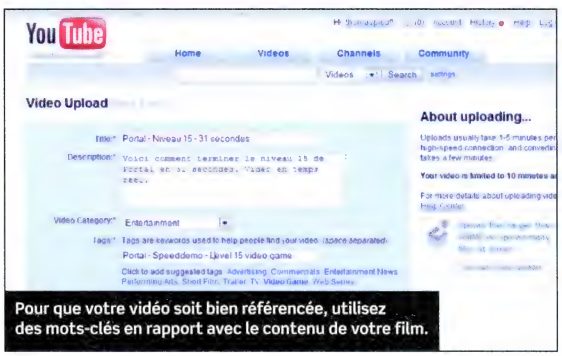
FAIS-LE... *POUR FRIMER !*

Vos exploits sur YouTube

VIDÉO

PROBLÈME Vous souhaitez diffuser vos records.
REMÈDE Utilisez Fraps et YouTube.
RÉSULTAT Prouvez au monde votre valeur.

YouTube est de plus en plus utilisé par les joueurs. Certains exhibent leurs exploits dans *Team Fortress 2* ou *Counter Strike*, d'autres enregistrent des « speed demos » qui montrent comment finir tel ou tel jeu le plus rapidement possible. Pour diffuser vos exploits sur YouTube, vous avez besoin de l'utilitaire Fraps, et d'un peu de patience. Tout d'abord, téléchargez puis installez le logiciel à partir du site : www.fraps.com. Avec la version gratuite, vous pourrez enregistrer trente secondes de n'importe quel jeu. Lancez le logiciel et définissez dans l'onglet « Movies » la touche de raccourci qui démarrera la capture vidéo. À présent, lancez votre jeu et, lorsque vous voulez enregistrer votre vidéo, appuyez sur la touche de raccourci définie. Par défaut le film est stocké dans C:Fraps, au format .AVI. Trente secondes de vidéo au format .AVI représentent un fichier de plus de 300 Mo. Si votre film fait plus de quatre-vingt-dix secondes, vous ne pourrez pas l'envoyer sur YouTube, qui par défaut n'accepte pas de vidéo de plus de un Go. Aussi, utilisez Windows Movie Maker, fourni dans Windows XP et Vista, pour encoder le fichier au format .WMV. Faites un simple glisser/déposer du fichier sur la piste de montage, et lancez l'exportation du film. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à envoyer votre vidéo sur YouTube. Pour cela, il faut soit créer un compte sur www.youtube.com, soit utiliser un compte Gmail si vous en possédez un. Une fois connecté sur YouTube, cliquez sur « Upload » à partir de la page d'accueil. Le site vous demande des informations comme le genre de la vidéo, sa description, ainsi qu'une série de mots-clés qui serviront de référence pour le moteur de recherche. Renseignez correctement ces champs si vous voulez vous assurer une bonne visibilité sur YouTube. Ensuite, uploadez votre fichier. Quelques minutes plus tard, votre vidéo est visible, par tous.



Pour que votre vidéo soit bien référencée, utilisez des mots-clés en rapport avec le contenu de votre film.

L'UTILITAIRE DU MOIS

POWERSTRIP

PowerStrip est l'utilitaire de référence pour tous ceux qui aiment bidouiller leur carte graphique. Le logiciel existe depuis des années, supporte aujourd'hui absolument tous les GPU du marché et fonctionne sous Windows 95 comme sous l'édition x64 de Vista. Il permet notamment de sur-cadencer le processeur graphique ainsi que la mémoire, de créer des profils utilisateur, de modifier la tonalité des couleurs, de fixer une fois pour toutes un taux de rafraîchissement, de changer la configuration de votre port AGP ou PCI Express... La communauté d'utilisateurs est très importante, et le forum du site officiel regorge d'informations et conseils utiles : entechtaiwan.net/util/ps.shtm.

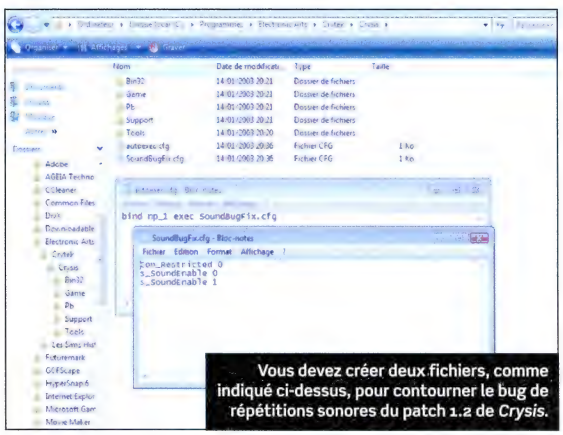
FAIS-LE... *POUR DÉBUGGER !*

Déjouez les bugs de *Crysis*

CORRECTION

PROBLÈME Le patch 1.2 de *Crysis* provoque des boucles sonores.
REMÈDE Entrez dans la console, et lancez des commandes.
RÉSULTAT Ouf ! Le son ne saute plus.

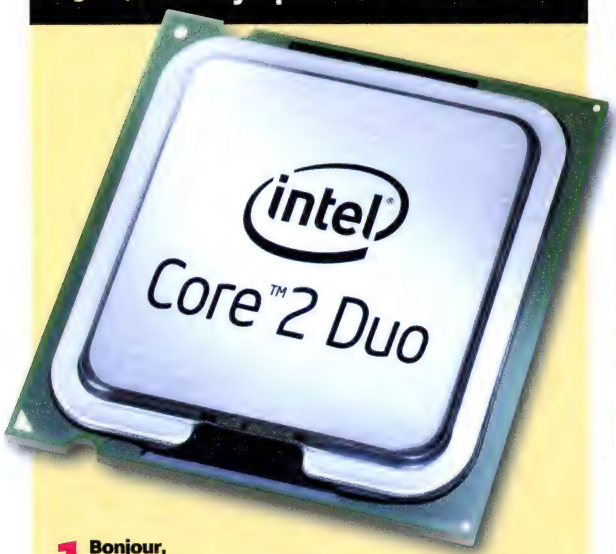
Le patch 1. 2 de *Crysis* provoque un bug récalcitrant en multijoueur : certains effets sonores se lancent en boucle. Rageant. Pour contourner le bug, deux solutions. 1) Entrez dans la console (appuyez sur la touche « ² »). Maintenant, tapez successivement : « Con_Restricted 0 » ; « s_SoundEnable 0 » ; puis « s_SoundEnable 1 ». Compliqué, non ? Voici la deuxième solution… 2) Vous allez créer un raccourci clavier, qui va lancer les trois commandes précédentes d'une seule pression de touche. Ouvrez le fichier Autoexec.cfg, qui se trouve à la base du répertoire d'installation de *Crysis*, grâce à l'éditeur de texte. Tapez « bind np_1 exec SoundBugFix.cfg », puis fermez le fichier. Ensuite, créez un fichier que vous nommerez « SoundBugFix.cfg ». Enregistrez les commandes suivantes, chacune suivie d'un retour à la ligne. « Con_Restricted 0 » ; « s_SoundEnable » 0 et « s_SoundEnable 1 ». Enregistrez le fichier dans le répertoire d'installation de *Crysis*. Maintenant, lorsque le bug se présente, appuyez sur la touche « 1 ».



Vous devez créer deux fichiers, comme indiqué ci-dessus, pour contourner le bug de répétitions sonores du patch 1.2 de *Crysis*.

Le best of du courrier

LA QUESTION
Dois-je passer en Intel ?



1 Bonjour,
Voici ma config : Athlon 64 X2 4000+, GeForce 8800 GT 512 Mo, 2 Go de Ram, Windows Vista. Dans cette config, est-ce le processeur qui est limitant (comme l'indique Vista) dans les jeux ? Si c'est le cas, est-il préférable de changer le processeur pour un Athlon 64 X2 6000+ ou d'opter pour un Core 2 Duo sachant que cela va impliquer un changement de carte mère, et dans ce cas, quel modèle suggérez-vous ? Enfin, j'ai entendu dire qu'entre 2 et 4 Go de Ram, les gains sont minimes... Est-ce vrai ?
Salut à toi,
Effectivement, tu vas gagner quelques FPS en changeant de processeur, mais sache que ta config n'est pas vraiment déséquilibrée. Quitte à changer, autant changer vraiment. Ne prends pas l'Athlon 64 X2 6000+ et opte pour un Intel Core 2 Duo. Mets quelques deniers de côté pour changer de carte mère, et de mémoire vive. Installe effectivement 2 Go de Ram, avoir 4 Go sous le capot ne sert pas à grand-chose de nos jours...

2 Bonjour,
Je réagis au courrier de Kenrur dans le numéro de février 2008 concernant l'absence de système d'exploitation dans votre config. J'ai donc vu avec plaisir que je n'étais pas le seul à avoir réagi. [...] La seule possibilité de réutiliser un système d'exploitation lorsque l'on change de matériel est d'avoir une version « boîte ». Lorsque l'on achète un PC, la version livrée est une version OEM liée au matériel, et la licence ne permet absolument pas sa réutilisation sur un autre matériel. Ceci dit, vous le savez parfaitement, pourtant, vous n'en faites pas mention, comme vous savez également que la grande majorité de vos lecteurs n'a pas une version « boîte » mais une version OEM non réutilisable. Donc, je persiste et signe par rapport à mon premier message, votre dossier était au mieux incomplet, au pire pas tout à fait honnête. Salutations.
Bonjour,
Microsoft est volontairement flou sur le sujet. Une version OEM ne peut, effectivement, être installée légalement que sur un seul PC. Avec une version « boîte » : « Vous êtes autorisé à installer une copie du logiciel sur le dispositif concédé sous licence. Vous êtes autorisé à utiliser le logiciel, au maximum, sur deux processeurs de ce dispositif en même temps. » Oui, vous avez bien lu : deux « processeurs » en même temps. Quelle clarté... En pratique, nous avons essayé d'installer sur un deuxième PC une version boîte de Windows Vista Home Premium. L'installation nous a été refusée. Dans le monde Microsoft, une licence = un PC. C'est peut-être l'une des raisons pour laquelle cet OS est si souvent piraté...

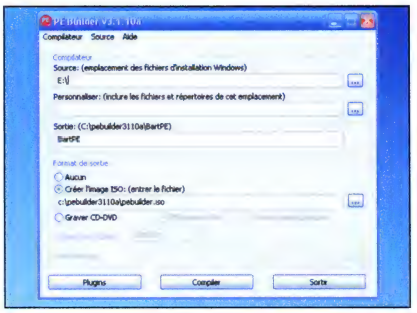
FAIS-LE... POUR SAUVEGARDER

BACKUP XP forever

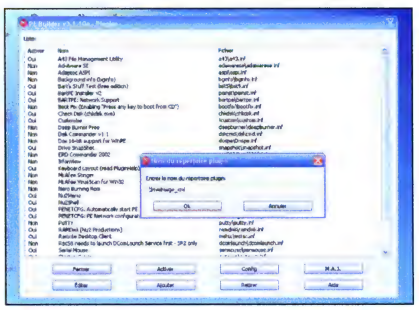
PROBLÈME XP a planté
REMÈDE Restaurez une image disque.
RÉSULTAT Un XP remis à neuf.

DriveImage XML est un logiciel de création et de restauration d'images disque de Windows XP. Il est entièrement gratuit. Pour l'utiliser, suivez bien les instructions suivantes. Téléchargez le logiciel à partir de www.runtime.org/dixml.htm. Installez le logiciel. Téléchargez à présent le soft PE Builder, un soft conçu pour créer un CD bootable de Windows XP sur www.nu2.nu/pebuilder. Téléchargez aussi le plug-in DriveImage XML pour PE Builder: runtime.org/driveimage_xml.cab. Installez ces softs et gardez votre CD d'installation de Windows XP sous la main, ainsi qu'un CD vierge. Dans un premier temps, vous créerez une image compressée de votre système avec DriveImage XML sur un disque dur externe, ou une partition de votre disque dur. Ensuite, vous générez un CD bootable grâce à PE Builder et son plug-in DriveImage. Grâce à ce CD, vous lancez une version « light » de XP qui contient DriveImage XML. Vous indiquez ensuite le nom de votre image disque, qui sera automatiquement restaurée.

1 Créez une image disque compressée avec DriveImage XML. Cliquez sur « Backup », choisissez le disque à sauvegarder, faites « Next ».



2 Lancez PE Builder. Insérez votre disque d'installation XP. Sélectionnez votre lecteur CD dans le menu « Source ».



3 Cliquez sur « Plugins ». Faites « Ajouter », sélectionnez « driveimage_xml.cab ». Cochez « Oui » devant « BootFix ». Faites « Compiler ».

4 Lancez la gravure du CD. Il vous servira à restaurer vos images disque. Il suffit de l'insérer au démarrage de la machine et de lancer DriveImage XML.

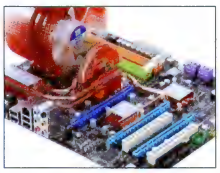
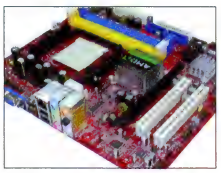
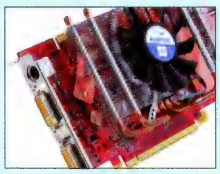
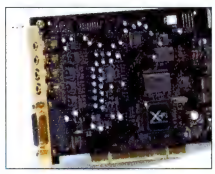
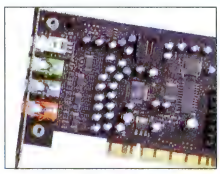
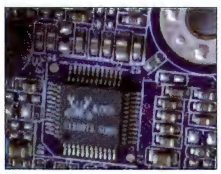
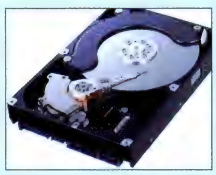
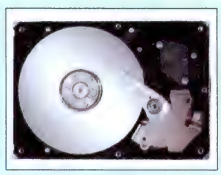
TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

... sur les disques SSD

SSD ? Mais de quoi s'agit-il au juste ? C'est, en fait, la prochaine génération de disques durs, qui utiliseront de la mémoire flash. Actuellement, nos disques font figure d'ancêtres technologiques. Ils utilisent de nombreux plateaux, sur lesquels sont stockées les données, qui sont lues et écrites par des têtes magnétiques qui se déplacent à très grande vitesse. Bref, de la mécanique de haute précision, mais de la mécanique quand même. L'avantage, c'est que la capacité de stockage est immense, jusqu'à un téraoctet. Avec la mémoire flash, il n'y a plus aucune pièce mécanique. Leur consommation électrique est inférieure aux disques classiques, ce qui peut légèrement améliorer l'autonomie des ordinateurs portables. Les disques SSD remplaceront, à coup sûr, les disques durs, mais ce n'est pas pour tout de suite. Aujourd'hui, ils ne peuvent stocker que 128 Go de données, grand maximum, et leur prix est très important. Ainsi sur le MacBook Air d'Apple, vous pouvez choisir un disque SSD de 64 Go. Mais le surcoût occasionné est de neuf cents euros.

LE PLUS BEAU DES PC !

Offrez un lifting à votre machine

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME
PROCESSEUR	**CORE 2 EXTREME QX9650** Environ 900 € Intel www.Intel.com 01 58 87 71 71 Quatre cœurs, 3 GHz, un gros potentiel d'overclocking et un prix... maousse ! Pour les joueurs en mal de puissance.	**CORE 2 DUO E8200** Environ 190 € Intel www.Intel.com 01 58 87 71 71 La disponibilité est faible. Les prix continuent de monter. Intel doit corriger le tir, avant d'être rejoint par AMD.	**ATHLON 64 X2 5000+** Environ 100 € AMD www.amd.com 08 00 90 86 21 Il existe deux versions de ce processeur : préférez le modèle qui consomme 65 Watts, d'un meilleur rapport qualité/prix.
CARTE MÈRE	**STRIKER II FORMULA** Environ 290 € Asus fr.asus.com 08 21 23 27 87 Le nForce 780i se montre enfin. Cette carte est compatible avec les processeurs Intel 8x00.	**P7N ZILENT** Environ 155 € MSI www.msi-computer.fr 01 64 76 49 49  Une carte mère récente et performante, avec un excellent ventilateur de processeur. Très bon choix.	**AM2RS690MH** Environ 65 € Sapphire ww.sapphiretech.com +44 (0) 8701 288 310  AMD tarde à sortir un nouveau chipset. En attendant, le RS690G reste suffisamment performant.
CARTE GRAPHIQUE	**GEFORCE 8800 GTX** Environ 450 € Zotac www.zotac.com + 44 (0) 8701-288303 Il est devenu quasiment impossible de trouver une 8800 Ultra. Rabattez-vous sur le modèle GTX. **Non testée**	**NX8800 GT ZILENT** Environ 240 € MSI www.msi-computer.fr 01 64 76 49 49  MSI et Zalman se sont associés pour proposer une 8800 GT aussi silencieuse que possible. Un must. **Non testée**	**9600 GT** Environ 160 € Sapphire ww.sapphiretech.com +44 (0) 8701 288 310 C'est le modèle de référence de nVidia, commercialisé à très bas prix. Une affaire en or. **Non testée**
CARTE SON	**SOUND BLASTER X-FI PLATINUM FATAL1TY CS** Environ 165 € Creative fr.europe.creative.com 353 1 43 33 200  La X-Fi ne s'exprime pleinement que reliée à un véritable système Home Cinema. Vous êtes prévenus. **PCJ 91 90%**	**SOUND BLASTER X-FI XTREME GAMER** Environ 80 € Creative fr.europe.creative.com 353 1 43 33 200  La carte son idéale pour jouer aux derniers jeux et profiter des DVD encodés en DTS et Dolby Digital. **Non testée**	**CHIPSET INTÉGRÉ** En série Realtek www.realtek.com.tw +886-3-578-0211  Gardez la carte son intégrée, de marque Realtek le plus souvent, pour économiser quelques deniers. **Non testée**
DISQUE DUR	**SPINPOINT F1 1 TO 32 MO** Environ 260 € Samsung www.samsung.fr 3260 dites « Samsung »  Le plus rapide des disques durs internes ! 32 Mo de cache, 1 To de stockage, et un fonctionnement silencieux. Notre conseil : prenez en deux !	**CAVIAR SE 16 - 750 GO** Environ 180 € Western Digital www.wdc.com/fr +31 20 4467651 Western Digital pratique des tarifs très agressifs sur ses modèles 750 Go. Connexion SATA II à 3 GB/s, plateaux à 7200 tr/minutes : le top.	**BARRACUDA ES 500 GO** Environ 115 € Seagate 00.800.4732.4283 www.seagate.com  Il s'agit de la toute dernière gamme de Seagate. Équipés de 16 Mo de mémoire cache, ils offrent de bonnes performances. Bon rapport taille/prix.
POURQUOI PAS ?	**TWIN2X 4096** Corsair Environ 90 € www.corsair.com 4 Go de mémoire pour moins de 100 euros, c'est ce que propose Corsair avec ce kit. Cette Ram de type DDR2 supporte une cadence de 800 MHz.		

QUELLE CONFIGURATION ?

HAUT DE GAMME
Il s'agit des composants les plus performants à l'heure actuelle. Le meilleur de la technologie.

MILIEU DE GAMME
Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs, et offrent de très bonnes performances.

ENTRÉE DE GAMME
Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Pour jouer dans de bonnes conditions.

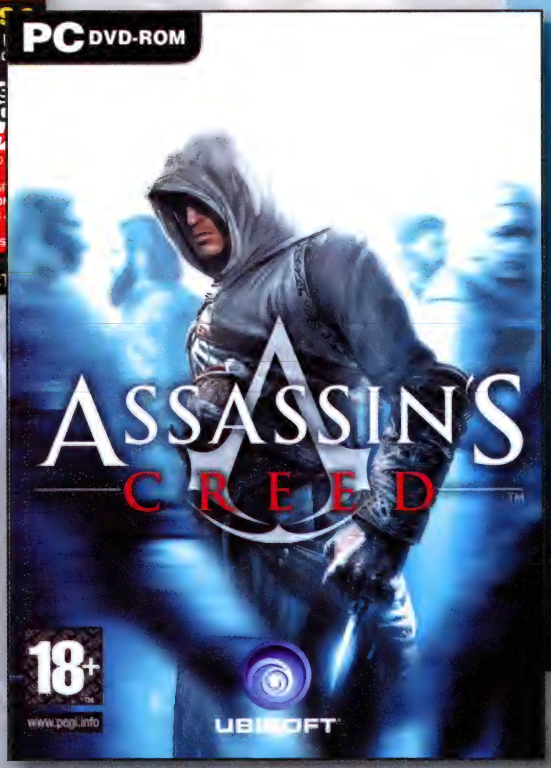
LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiques lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés vers le 12 du mois.

ABONNEZ-VOUS À PC JEUX

POUR VOUS 72 € seulement
soit 48% de réduction !

+



PC JEUX (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu ASSASSIN'S CREED™ (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33 €~~

INCARNEZ UN MAÎTRE ASSASSIN

Jérusalem, 1191 ap. J.-C.
C'est la troisième croisade.
La Terre sainte est à feu et à sang.
Vous incarnez un Assassin d'élite, chargé de mettre un terme aux hostilités en s'attaquant à la fois aux Croisés et aux Sarrasins.
Mais votre mission va mettre à jour les rouages d'une véritable machination et vous plonger au cœur d'un conflit qui menace la Terre sainte et le reste du monde.

UBISOFT

©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft Logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC JEUX - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P123

☐ OUI, je m'abonne à PC JEUX pour 1 AN/13 N°S + le jeu ASSASSIN'S CREED™ (version PC) pour 72 € au lieu de 140,33 €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France
❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|
(validité 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: .....
Prénom*: .....
Société : .....
Adresse*: .....
Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: .....
Adresse email*: .....
Tél fixe*: .....
Tél portable*: .....
Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

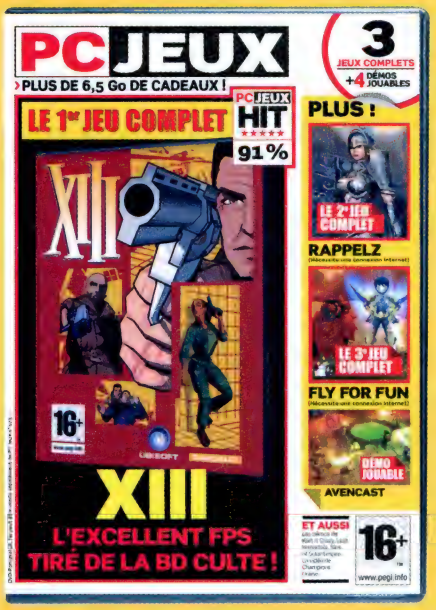
* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 - De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.

*Chaque numéro de PC JEUX est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Vous pouvez acquérir le jeu ASSASSIN'S CREED™ au prix de 49,98€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Photos non contractuelles. Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au **31/05/08**. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

DVD



Ce mois-ci

- **3** jeux complets
- **4** démos jouables
- **2** vidéos

MODE D'EMPLOI

- Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).
- **Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux, service CD-Rom, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.**

DVD CONTRE CD

1 DVD **13,24 CD !**

DVD

XIII

JEU COMPLET

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Adaptation de la BD du même nom, *XIII* est un FPS tout en cell-shading et qui sort des sentiers battus. Mélange d'infiltration et de passages musclés, vous accrocherez rapidement à cette ambiance unique de BD interactive. Saurez-vous remonter la piste pour retrouver les fragments de votre mémoire égarée ?

Voilà longtemps que nous ne vous avions pas offert de FPS, c'est maintenant chose faite, et avec du lourd !

À RETENIR

Développeur Ubisoft
Éditeur Ubisoft
Nécessite 750 MHz, 512 Mo Ram, carte 3D 126 Mo

COMMANDES Amnésique, certes, mais souvenez-vous de **Z**, **Q**, **S**, **D**.

DVD

FLY FOR FUN

JEU COMPLET

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Dans la masse des MMO gratuits qui envahissent le Web, *Fly for Fun* sait se démarquer du lot en offrant un contenu plutôt mignon et attractif. Son petit plus est de proposer très rapidement un moyen de locomotion qui vous permet de voler ! Pour le reste, vous ne verserez jamais un centime pour jouer, et ça, c'est fun !

Nous vous proposons la dernière version contenant l'extension *Acte 1*, vous donnant droit d'avoir un familier à vos côtés.

À RETENIR

Développeur AeonSoft
Éditeur Gala-Net, Inc
Nécessite 800 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 64 Mo.

COMMANDES La combinaison **clavier/souris** reste encore ce qu'il y a de mieux pour voler.

DVD

RAPPELZ

JEU COMPLET

Si vous n'êtes pas familier avec l'anglais, rassurez-vous, nous vous proposons une version entièrement française !

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Ce mois-ci, nous avons décidé d'être infiniment généreux et de vous offrir un troisième jeu complet avec votre magazine. Tout comme *Fly for Fun*, *Rappelz* est un MMO Free-to-Play, mais ce dernier s'adresse davantage à des joueurs expérimentés. De nombreuses classes, des quêtes, et surtout des familiers vous assureront de longues heures de jeu !

À RETENIR

Développeur Gala-Net, Inc
Éditeur Nflavor
Nécessite 800 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo

COMMANDES **Clavier/souris**, et surtout, beaucoup de temps devant vous.

DVD

AVENCAST : RISE OF THE MAGE

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Une fois de plus, *PC Jeux* fait la différence en vous proposant dans le même numéro un test d'*Avencast* ET la démo qui va avec ! Ce *Diablo*-like tout en couleur vous conduira à incarner un jeune magicien qui doit mettre son apprentissage à l'épreuve un peu plus vite que prévu pour sauver le monde... Rien que ça !

Ce n'est déjà pas facile d'être un apprenti-mage et de jongler avec les éléments, alors si en plus les démons s'en mêlent...

À RETENIR

Développeur Clockstone Software
Éditeur Lighthouse Interactive
Nécessite 2,2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo, DirectX 9.0c

COMMANDES **Z**, **Q**, **S**, **D** et toutes les autres touches pour lancer rapidement vos sorts.

DVD

KART' N CRAZY

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Si vous aimez le karting en général, et *Mario Kart* en particulier, mais que vous ne disposez pas d'une console pour y jouer, alors *Kart' n Crazy* peut vous aider. Jouable jusqu'à huit joueurs, vous retrouverez une ambiance fun et colorée, avec de nombreux karts, mais surtout des items à balancer dans les roues de vos adversaires ! Le tout en MMO gratuit, s'il vous plaît.

Destiné à plaire aux plus jeunes, *Kart' n Crazy* saura également vous procurer des sensations de fun entre potes.

À RETENIR

Développeur GOA
Éditeur GOA
Nécessite 800 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 64 Mo, DirectX 9.0c

COMMANDES Utilisez vos flèches pour accélérer, freiner mais aussi tourner.

DVD

LOST EMPIRE : IMMORTALS

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Voici un jeu qui devrait plaire aux fans de RTS futuristes au tour par tour. Bien au chaud dans votre vaisseau spatial, vous devrez étendre votre empire à travers toute la galaxie qui ne contient pas moins de 5 000 étoiles. Colonisez des planètes, faites évoluer vos connaissances, et combattez d'innombrables races venues des fins fonds de l'univers.

Très complet, vous pourrez également personnaliser votre arsenal pour vous distinguer de la masse.

À RETENIR

Développeur Pollux Gamelabs
Éditeur Blue Label Entertainment France
Nécessite 1,2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 64 Mo, DirectX 9.0c

COMMANDES Vous contrôlerez toute une flotte de vaisseaux surpuissants du bout de votre souris.

ET AUSSI...

+DE DÉMOS

Voici un autre jeu de gestion spatiale, mais plus axé sur la colonisation que ne l'est *Lost Empire*. En effet, vous devrez choisir vos modes d'invasion entre la culture, la diplomatie, l'économie et, bien sûr, la force.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

+DE BONUS

Vous retrouverez également avec votre magazine deux vidéos, l'une de *Champions Online*, le remplaçant de *City of Heroes*, et l'autre de *Rainbow Six Vegas 2* qu'on ne présente plus. Également au programme : deux drivers pour ATI et nVidia.

CHAMPIONS ONLINE

Détail complet au dos des disques

AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

RETOUR SUR LE FPS ÉVÉNEMENT DE 2008

FAR CRY 2

Le contenu du magazine est susceptible de changer en fonction de l'actualité.

NEW !
358 041
Des sièges d'avant-garde!

358 042
Mr Bean: Coincé dans votre mobile!

NEW !
358 043
Un tuning impressionnant!

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au **81122** *(VMOTO au 81122)*

+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122

358 044
K2000

358 045
Tuning et jolies filles!

358 046
Teddy l'ours tueur!

358 047
Âge de glace 2: Extrait 2

358 048
Mr Bean: Galère aux WC!

358 049
Mr Bean: La compil' des grimaces!

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au **81122** *(rap au 81122)*

+8000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB

A fleur de toi	358 050
A la bien	358 051
Apologize	358 052
Assassin de la police	358 053
Ayo technology	358 054
Beautiful liar	358 055
C'est chelou	358 056
Candy shop	358 057
D'ici et d'ailleurs NEW	358 058
Dangerous	358 059
Elle	358 060
Ferme les yeux et imagine-toi	358 061
Fous ta cagoule	358 062
Garçon	358 063
Halla Halla	358 064
Il avait les mots	358 065
Je réalise NEW	358 066
La mère des enfants perdus	358 067
Last Night	358 068
Lettre du front	358 069
No one	358 070
Parle à ma main	358 071
Pitbull	358 072
Still D.R.E.	358 073
Umbrella	358 074
Work NEW	358 075

POP, ROCK

Durch den monsun	358 076
Hotel California	358 077
Love today	358 078
Relax	358 079
Starlight	358 080
When I'm gone NEW	358 081

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black	358 082
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision)	358 083
Hell bells	358 084
Highway to hell	358 085
Nothing else matters	358 086
Thunderstruck	358 087
What I've done	358 088

VARIÉTÉS

4 mots sur un piano	358 089
Allumer le feu	358 090
Antisocial	358 091
Aux arbres citoyens	358 092
Belle demoiselle	358 093
Ça fait mal	358 094
Comme un hic NEW	358 095
Double je	358 096
Ecris l'histoire	358 097
Face à la mer	358 098
Hymne à l'amour	358 099
J'ai demandé à la lune	358 100
Jacques a dit	358 101
Je viens du Sud	358 102
L'aigle noir	358 103
Le manège NEW	358 104
Les lacs du Connemara	358 105

VARIÉTÉS (suite)

Mistral gagnant	358 106
On s'attache	358 107
Si le temps me le permettait NEW	358 108
Tourner ma page	358 109

DANCE, ELECTRO

A cause des garçons	358 110
Alive	358 111
Harder better... live 07	358 112
Baby when the light	358 113
Blink	358 114

TOP!

TOP au 81122: top permanent!

Il avait les mots	358 115
Parle à ma main	358 116
C'est chelou	358 117
Alive	358 118
Lettre du front	358 119
Ça fait mal	358 120
Apologize	358 121
Ferme les yeux et imagine-toi	358 122
On s'attache	358 123
Dangerous	358 124
Dr House	358 125
NCIS	358 126
Prison Break S1	358 127

Calabria 2007	358 128
D.A.N.C.E.	358 129
Declare independance NEW	358 130
Don't stop the music	358 131
Kamaté (Rugby 2007)	358 132
Love is gone	358 133
Relax, take it easy	358 134
Soul grabber NEW	358 135
Sucker	358 136

ZOUK, REGGAE

No woman no cry	358 137
Princess	358 138

ITALIE, LATINO

Porque te vas	358 139
Ti amo	358 140

RAÏ, ORIENTAL

Abdel Kader	358 141
Spin spin sugar NEW	358 142
Une blonde... dans la casbah NEW	358 143

CINÉ, TV

24h-Sonnerie CTU	358 144
Agence tous risques	358 145
Amicalement vôtre	358 146
Benny Hill	358 147
Bob l'éponge	358 148
Cold Case	358 149
Desperate Housewives	358 150
Dr House	358 151
Dragon Ball GT	358 152

CINÉ, TV (suite)

Dragon Ball Z	358 153
Dragon Ball Z-Chala head chala	358 154
Dragon Ball Z-We got power	358 155
Full metal alchemist	358 156
Ghost	358 157
GTO	358 158
Heroes VF	358 159
Il était une fois dans l'ouest	358 160
James Bond-Casino Royale	358 161
James Bond	358 162
Jeux interdits	358 163
John Rambo	358 164
L'exorciste	358 165
La 7ème compagnie	358 166
La Boum	358 167
La panthère rose	358 168
La soupe aux choux	358 169
Le bon, la brute et le truand	358 170
Le Parrain	358 171
Le roi lion	358 172
Le seigneur des anneaux	358 173
Les aventures de Rabbi Jacob	358 174
Les bronzés font du ski	358 175
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je?	358 176
Les Experts (CSI)-Miami	358 177
Les frères Scott	358 178
Les Simpson	358 179
Les têtes brûlées	358 180
Magnum	358 181
Midnight Express	358 182
Mission Impossible	358 183
Mission Impossible-TV	358 184
Mon nom est personne	358 185
Naruto	358 186
Naruto-Go	358 187
NCIS	358 188
Pirates des Caraïbes 3	358 189
Plus belle la vie	358 190
Prison Break S1	358 191
Prison Break S2	358 192
Prison Break VO	358 193
Pulp Fiction	358 194
Requiem for a dream	358 195
Resident evil	358 196
Rocky III-Eye of the tiger	358 197
Scarface	358 198
Smallville	358 199
Stargate SG-1	358 200
Tokyo drift	358 201
Top Gun	358 202
Transformers	358 203

PUBS TV

Axe-Bom chicka wahwah	358 204
Guitar Hero III-Paint it black	358 205
MacBook Air	358 206
Royal Canin-Le Professionnel	358 207

BRUITAGES, FÊTES

Bali Balo	358 208
J'ai la... qui colle	358 209
La digue du	358 210
Sirène de police américaine	358 211
Sonnerie vieux téléphone	358 212

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Basque	358 213
Hymne Breton	358 214
Hymne France-La Marseillaise	358 215
Hymne Italie	358 216

BRUITAGES MP3

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES... au **81122**

+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3

Alarme anti-vol	358 217
Bébé appelle maman	358 219
Bébé qui rigole	358 221
Bébé se marre	358 222
BigZ: "T'as un texto"	358 223
Bruits érotiques	358 225
Cigales	358 226
Classé X	358 227
Cri de loup garou	358 229
Décrochez, oui chef!	358 230
Festival de pets	358 231
Forêt zen	358 232
Fou rire de bébé	358 233
Loup hurlant	358 234
Message d'aéroport " Un texto..." NEW	358 235
Miaulement de chat	358 236
Mitrailleuse lourde	358 237
Moteur de Ferrari NEW	358 238
Moteur de moto	358 239
Mr Bean imitant un téléphone	358 240
Obus et explosion	358 241
Pets	358 242
Prout! Rire sadique!	358 243
Rire démoniaque	358 244
Rires de bébé	358 245
Sirène d'alerte	358 246
Sirène de police	358 247
Star Wars-Combat au sabre laser	358 248
Techno killer	358 249
Ton téléphone te parle	358 250
Ultrasons extraterrestres	358 251
Vache qui meugle	358 252
Vieux téléphone	358 253
"Allo! Ici la gendarmerie!"	358 255
"Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) NEW	358 256
"C'est l'heure de se lever!"+réveil	358 257
"Ca sonne" (Ch'ti) NEW	358 258
"Décroche biloute! " (Ch'ti)	358 259
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique)	358 260
"Décroche!" (Mafieux)	358 261
"Décroche, allez, décroche!"	358 262
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	358 263
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	358 264
"Hummm! Chabal!"	358 265
"Je réponds pas aux cons..."	358 266
"Mais décroche!!" (hystérique)	358 267
"Mi j'cose nin aux badouls hein!" (Ch'ti) NEW	358 352
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) NEW	358 268
"Ouvrez, police!"	358 269
"Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) NEW	358 270
"téléphone énervé" (Cartoon)	358 273
"Votre mission..."	358 274
"Vous avez un message!" (femme)	358 275
"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	358 351

***Tarifs: 0899:** 1,35 € + 0,34 €/mn - **31313:** sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).

Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à *persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17*, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence.Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap:** Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur.

Copyrights: copyright d'un article : envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2007 Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Éndemol International BV©2007, Tête de Prod-Original format Licensed by Endemol International B.V. All Rights Reserved. ©2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. ©2006 SOE. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et suppression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). **Persomobiles** est un service **Pixtel** RCS Paris 353 078 140

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

NEW !
358 017

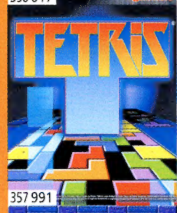
NEW !
358 018

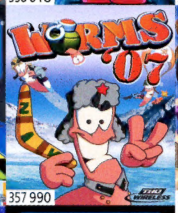
NEW !
358 038

NEW !
358 019

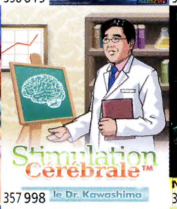
357 978

NEW !
358 020


357 991


357 990

12+
358 006


357 998

NEW !
358 032

357 986

358 016
Bubble Gun

357 987
La Roue de la fortune

NEW !
358 022

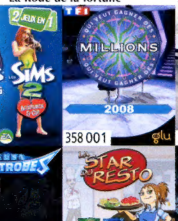
357 985

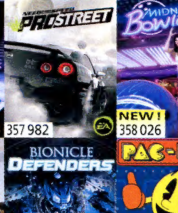
357 977

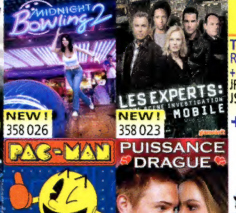
NEW !
358 024

NEW !
358 025

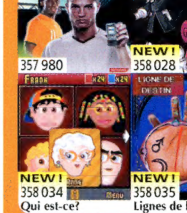
358 002


358 001

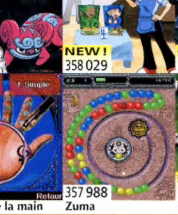

357 982


NEW !
358 026

NEW !
358 023


357 980

NEW !
358 028


NEW !
358 029

NEW !
358 039

358 004

NEW !
358 031

NEW !
358 040

357 999

357 976

NEW !
358 034
Qui est-ce?

NEW !
358 035
Lignes de la main

357 988
Zuma

NEW !
358 036
Café Dominos

NEW !
358 037
Café Atout Coeur

358 000
Monopoly Aujourd'hui

358 015
Solitaire 4 en 1!

358 009
Block Breaker DX

358 013
Bejeweled

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au **83111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **83111** *(PES au 83111)*
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au **83111** *(J3D au 83111)*

+1400 JEUX MOBILE JEUX au 83111*

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(358277STEVE au 81122)

+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 358118 au 81122 pour la sonnerie Alive.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

358 276 Mi
NEW !
Mi ♥ CH'TIS

358 277 STEVE
NEW !

BILOUTE FIER D'ÊTRE CH'TI
NEW !
358 278 BILOUTE

358 348 Mike

358 349 BILLY
WANTED BILLY

358 291 Alex et Jean
Alex et Jean

358 279 SYLVAIN
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST A SYLVAIN

358 280 Julien
I ♥ JULIEN

358 281 Antoine
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST A Antoine

358 282 Bruno
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé

358 283 NICOLAS
NICOLAS

358 284 MAXIME
JE BRULE POUR TOI! MAXIME

358 285 MATHIEU
JE T'AIME PLUS FORT QUE FORT MATHIEU

358 286 Estelle
Estelle

358 287 Farida
Farida

358 288 Gibbs
NCIS Gibbs

358 289 KEVIN
KEVIN

358 292 ALAIN
ALAIN

358 293 Alicia
Je t'aime Alicia

358 294 Amina
Amina

358 295 Dominique
Dominique

358 296 Cindy
Je t'aime Cindy

NEW !
358 297 ANNIE
ANNIE

358 298 Mathéo
Mathéo

358 299 CHRISTINE
MON COEUR APPARTIENT À CHRISTINE

358 300
EN EXCLU ILS S'AIMENT!! Emma et Adrien c'est officiel...
Emma et Adrien

358 303

NEW !
358 304
DE BISOUS

358 305
J'ai envie de câlins!

358 306
Toi... Moi... Parables!

358 307
Il lèche votre écran!

358 308
TU ME MANQUES
Il pleure, c'est trop mignon!

358 309

358 310
Il vous fait un clin d'oeil!

358 311
Tu me manques mon amour

NEW !
358 312

358 313

358 314
Vache hystérique!

358 315
Pipi dans le mobile, quel coquin!

358 316
PROUT !!!
Il pète, c'est trop mignon!

358 317
JE T'AIME

NEW !
358 318

358 319

Salut Biloute!
NEW !
358 320

358 321

358 322

358 323
Il court au Crabe Croustillant!

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au **81122** (LBEBES au 81122)

+7000 LOGOS: LOGOS au 81122

358 324

358 325

358 326

358 327

358 328
Je rêve de toi...

NEW !
358 329
Il bouge les yeux et la langue!

358 330
Son regard illumine le ciel!

358 331

NEW !
358 332
Le crâne éclate

358 333
Un regard effrayant!

358 334

358 335

358 336
Rémy coince dans votre mobile

NEW !
358 337
LOVE

358 338

358 339
JE T'AIME PLUS FORT QUE FORT

358 340

358 341

358 342

358 343
Le Hummer explose l'écran!

358 344

358 345

358 346

Je t'aime mon amour
358 347

100% GRATUIT

POKER770.net

Les plus grands joueurs du monde ont tenté de me bluffer… Et vous ? En serez-vous capable ?

"Les plus grands joueurs du monde on tenté de me bluffer...

Un ballon sur le point de penalty...
...un regard à droite... à gauche...
Une sensation de déjà vu...

Mettre la pression sur son adversaire pour déceler l'action qui suit.

Toujours un coup d'avance pour gagner !

Rejoignez-moi sur poker770.net"

FABIEN BARTHEZ

RETROUVEZ LES PLUS GRANDS CHAMPIONS SUR POKER770.NET

1.000 T.Shirt Poker770 à gagner !

Jeu Concours sur tirage au sort le 1er juin en envoyant un mail "T-Shirt" à : concours@poker770.com